

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI

FANTASTİK SİNEMA VE GÖRSEL EFEKT
“BİR TAHTA PARÇASI”

Yüksek Lisans Tezi

Duygu Karabayraktar

İstanbul – 2010

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI

FANTASTİK SİNEMA VE GÖRSEL EFEKT
“BİR TAHTA PARÇASI”

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı
Prof. Semir Aslanyürek

Duygu Karabayraktar

İstanbul – 2010

T.C. MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
MÜDÜRLÜĞÜ

TUTANAK (YL – 1)

29.03.2010

Sinema - TV Anasanat Dalı Yüksek Lisans programı 261102200645 no.lu öğrencisi Duygu KARABAYRAKTAR' ın Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 14. maddesine göre hazırlayarak Enstitü'ye verdiği "FANTASTİK SİNEMA VE GÖRSEL EFEKT" adlı tezini, Enstitü Yönetim Kurulu'nun 01 Şubat 2010 günü yapılan toplantısında tayin edilen aşağıda isimleri ve imzaları bulunan biz jüri üyeleri huzurunda ilgili yönetmeliğin 15. maddesi gereğince60..... dakika süre ile savunmuş ve sonuçta;

A) Yüksek Lisans öğrencisi Duygu KARABAYRAKTAR' ın tez savunmasında başarılı olduğuaybiri (iki ay)..... ile kararlaştırılmıştır.

B) Adı geçen öğrencinin başarısız olması halinde kendisine tezini düzeltmesi veya yeniden yazılabilmesi için ay süre tanınmıştır.

İşbu tutanak 3 (üç) nüsha tanzim edilmiş ve Enstitü Müdürlüğü' ne sunulmak üzere tarafımızdan imzalanmıştır.


Prof.Semir ASLANYÜREK
DANIŞMAN


Prof.Dr. Bülent VARDAR
ÜYE


Prof. Barbaros GÜRSEL
ÜYE

Yrd.Doç.Nigar ÇAPAN KAVRUK

YEDEK ÜYE

Yrd.Doç.Bülent ERUTKU

YEDEK ÜYE

MADDE 15. :

a) Tezli Yüksek Lisans programındaki bir öğrenci, elde ettiği sonuçları ilgili kurul tarafından belirlenen kurallara uygun biçimde yazmak ve tezini jüri önünde savunmak zorundadır.

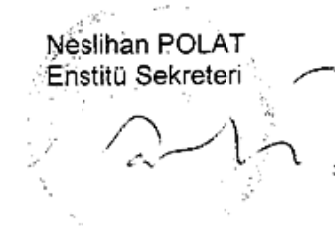
b) Yüksek Lisans tez jürisi, ilgili anasanat dalı başkanlığı' nın önerisi ve yönetim kurulu onayı ile atanır. Jüri, biri öğrencinin tez danışmanı ve en az biri yüksek öğretim kurumu içindeki başka bir anasanat dalından veya başka bir yüksek öğretim kurumundan olmak üzere üç veya beş kişiden oluşur. Jürinin üç kişiden oluşması durumunda ikinci tez danışmanı jüri üyesi olamaz.

c) Jüri üyeleri, söz konusu tezin kendilerine teslim edildiği tarihten itibaren en geç bir ay içinde toplanarak öğrenciyi tez sınavına alır. Tez sınavı, tez çalışmasının sunulması ve bunu izleyen soru – cevap bölümünden oluşur. Sınav süresi en az 45, en çok 90 dakikadır.

d) Tez sınavının tamamlanmasından sonra jüri tez hakkında salt çoğunlukla " kabul ", " red " veya " düzeltme " kararı verir. Bu karar ilgili anasanat dalı başkanlığınca tez sınavını izleyen üç gün içinde ilgili enstitüye tutanakla bildirilir. Tezi reddedilen öğrencinin enstitü ile ilişkisi kesilir. Tezi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç üç ay içinde gereğini yaparak tezini aynı jüri önünde tekrar savunur. Bu savunma sonunda da tezi kabul edilmeyen öğrencinin enstitü ile ilişkisi kesilir.

Tutanağı Tanzim Eden

Neslihan POLAT
Enstitü Sekreteri



ÖNSÖZ

“Rüyalar geceleyin geldikleri gibi gündüz de gelirler.”

Ernst Bloch

“Fantastik Sinema ve Görsel Efekt” adlı bu çalışmayı hazırlama kararı vermeme sebep olan birçok nedenden ilki ve en önemlisi, insanın hayal gücünün, bilinçaltından çıkan rüyaları aşarak gerçekliğe kişisel alternatifler yaratan düşsel bir alana girdikten sonra yarattığı dünyalara karşı hissettiğim derin hayranlık ve saygıdır. Bu dünyalar kimilerince gerçeklikten kaçış olarak nitelendirilse de, özünde insanlığın “var olduğu” ve “var olabileceği” zamana ait en cesur ve dobra söylemleri de içerisinde barındırır. Kişisel olarak bu düşsel alana ve “fantastik” olana hissettiğim yakınlıktan dolayı sinemada bu türe karşı geliştirdiğim ilgiyi yoğunlaştırmak adına bu tez ve kısa film çalışmasını yapmaya karar verdim. Akademik boyutta ise bir tür olarak “Fantastik Sinema” üzerine yapılan çalışmaların ne kadar az olduğunu fark etmem bu konu üzerine eğilmenin doğruluğunu bana kanıtlayan diğer bir neden oldu. “Fantastik Sinema”nın sadece kuramsal boyutu değil, biçimsel özelliklerine de değinmek gerekliliğini hissederek bu türdeki yapıtların yaratım sürecinde büyük rol oynayan ve vazgeçilmez bir unsuru olarak kabul edilebilecek görsel efekt uygulamaları da tezimde değindiğim ikinci ana başlık olarak yer aldı. Ancak bu noktada tez çalışmamı hazırlarken Türkçe kaynakların eksikliği ve var olan kaynakların güncelliğini yitirmeye yüz tutmuş olması yaşadığım en büyük sıkıntı haline geldi. Genel anlamda çeviri, akademik anlamda ise teknik terimlere ait Türkçeleştirme zorluğuna rağmen yabancı kaynaklara

başvurdum. Bu sefer yabancı kaynakların nitelik ve nicelik olarak son derece yoğun olması karşısında seçtiğim konunun doğruluğuna olan inancım arttı.

Tez çalışmam bu anlamda “Fantastik Sinema”nın kuramsal ve biçimsel olarak değerlendirilmesine ışık tutacak ve daha kapsamlı çalışmalara bir giriş şeklinde değerlendirilebilecek bir nitelik kazandı.

Ray Bradbury’nin öyküsünden uyarladığım “Bir Tahta Parçası” adlı kısa film ise bu bağlamda hem “Fantastik Sinema” türü hem de görsel efekt kullanımının bir örneği niteliği ile tezimin en önemli parçasıdır. Araştırmalarım sonucunda 2005 yılında Tony Baez Milan tarafından 12 dakika olarak yapılan kısa film dışında, bu öykünün herhangi bir film uyarlamasına rastlamadım. Bu kısa filmde karşılaştığım görsellik ise öykünün gerektirdiği atmosferi yaratmaktan çok uzaktı. Kendi filmimin sadece konusu ve işlenişi ile değil, görselliği ile de türün özelliklerini yansıtmayı hedefleyerek filmimin sanat tasarımını üstlendim. Özellikle ailemden ve arkadaşlarımdan aldığım maddi ve manevi destek ile filmin normal şartlarda gerektirdiği bütçenin çok altında bir bütçe ile tamamlanabilmesini sağladım. Bu nedenle bana ve yaptığım filme kazandırdıklarından dolayı aileme, çekim sürecinde bana destek olan tüm DNA film ekibine, görsel efektleri uygulamama imkân sağlayan ve birebir emek harcayan Makina FX’e, bu film projesini hak ettiği şekilde gerçekleştireceğime olan inancı ve bana güveni ile tez danışmanım Prof. Semir Aslanyürek’e ve emeği geçen diğer tüm arkadaşlarıma teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ

ÖZET

ABSTRACT

GİRİŞ

1.	FANTASTİK SİNEMA'NIN KAYNAKLARI	4
1.1.	Fantazya Kavramı	4
1.2.	Edebiyatta Fantazya	8
1.2.1.	Geçmişten Kalanlar: Efsaneler, Destanlar ve Mitoloji	8
1.2.2.	Fantastik Edebiyat Akımı: 19. Yüzyıl	13
1.2.3.	Farklı Dünya Tasarımları	16
1.2.3.1.	Fantastik Kurgu	16
1.2.3.2.	Alternatif Dünya Görüşleri: Bilimkurgu, Ütopya, Distopya	20
2.	FANTASTİK SİNEMA	23
2.1.	Fantastik Sinemanın Tarihsel Gelişim Süreci	23
2.2.	Fantastik Sinema ve Türler	24
3.	SİNEMADA GÖRSEL EFEKT KULLANIMI	30
3.1.	Görsel Efekt Teknikleri	30
3.1.1.	Sinemada Efekt Kullanımının Başlangıcı	31
3.1.2.	Günümüz Sinemasında Görsel Efekt Teknikleri	37

3.2. Görsel Efekt Uygulamalarının Sinemada Bir Anlatım Aracı Olarak Kullanımı	43
4. “BİR TAHTA PARÇASI” FİLMİNİN YAPIM SÜRECİ	49
4.1. Yapım Öncesi Aşamalar	49
4.1.1. “Bir Tahta Parçası”nı Uyarlamak	49
4.1.2. Sinopsis	51
4.1.3. Filmin Sanatsal Düşüncesi	52
4.1.4. Senaryo	52
4.1.5. Oyuncu Seçimi	67
4.1.6. Yapım Tasarımı	69
4.1.6.1. Mekân Seçimi	69
4.1.6.2. Kostüm Tasarımı	70
4.1.6.3. Dekor Tasarımı	70
4.1.7. Teknik Ekip ve Ekipman Listesi	72
4.1.8. Filmin Bütçesi	74
4.2. Filmin Çekim Süreci	75
4.3. Post-prodüksiyon Süreci	77
SONUÇ	79
KAYNAKÇA	81
EKLER	
Ek 1: Ray Bradbury Hakkında Bilgi	
Ek 2: “Tahta Parçası” Orijinal Öykü	
Ek 3: Savaş ve Barış	

ÖZET

Sinema gerek yaratım süreci içerisinde gerekse de ortaya çıkan ürün anlamında görsel ve işitsel araçlar aracılığıyla insan algısına çok yönlü olarak hitap eden bir sanattır. Ancak bu noktada sinemanın, aynı ya da benzer araçları kullanan sanatlardan farklı olarak, kullanılan konu ve malzemeleri gerçeklikten uzaklaştırarak algıyı manipüle eden bir yönü olduğu unutulmamalıdır. Sinema özellikle yaratım sürecinde hayal gücünün yansıtılmasının en güçlü ve etkili yollarından biri olarak nitelendirilebilir.

Sinemasal türler açısından değerlendirildiğinde, fantastik sinemanın hayal gücünü yansıtırma bağlamında en sınır tanımayan örnekleri barındırdığı söylenebilir.

Bunun yanı sıra, sinema sanatının gelişimini diğer sanat dallarından farklı kılan en büyük özelliklerden birisi teknolojik gelişmeler ile yakından ve doğrudan bir ilişki içerisinde olmasıdır. Sinema türleri arasında da fantastik sinema türü bu teknolojik gelişmelerin etkisinin en yoğun şekilde görüldüğü türdür. Teknolojinin sinemasal açıdan kullanımının giderek artması ve özellikle görsel efekt tekniklerinin günümüzde hızla ilerleyen bir gelişim sürecinde olması, hayal gücünün hiç olmadığı kadar sınırsız bir özgürlük ve yoğunlukla perdeye yansıtılmasını sağlamaktadır.

Her ne kadar görsel efekt teknolojileri ve sinema (özel bir alt tür olarak da fantastik sinema) birbirinden ayrı olarak değerlendirilebilecek olgular olsalar da, bu iki olgunun bir arada kullanılmasının hem yaratım sürecindeki kısıtları ortadan kaldırmak hem de öykü

anlatımının inandırıcılığını güçlendirmek gibi önemli fonksiyonları olduğunu söyleyebiliriz.

Bu noktalardan hareketle, bu çalışmanın amacı, fantastik sinema türünün derinlemesine bir incelemesini yapmak ve fantastik sinemanın yaratım sürecinde etkin bir rol oynayan görsel efekt uygulamalarının sinema üzerindeki etkilerini ortaya koymak olarak belirlenmiştir.

ABSTRACT

Cinema, both in terms of the creation progress and as final product, is a unique kind of art which calls upon human perception with both audio and visual tools. But it should be mentioned in this point that the cinema and its subjects and tools also have a manipulating effect which takes the audience away from the reality. Cinema can also be described as one of the strongest and the most influential ways of reflecting imagination.

When we consider this point of view among the genres of cinema, it can be said that the fantastic cinema contains the most borderless examples of reflecting imagination.

Nonetheless, one of the most important things which makes cinema different from the other kinds of art is its strong and direct involvement with the technological developments. It can easily be said that fantastic cinema is the genre, which has the most powerful effects of this relationship among all the other cinema genres. Increase in the cinematographic use of technology and especially the expedited improvements in the evolution of visual effects; let the imagination shown on the screen with an amount which has never been reached before.

Eventhough the visual effect technologies and cinema (and, as its special sub genre, fantastic cinema) can be considered as two independent facts, it also can be said that, interpreting these facts together can have very useful functions both in eliminating the

constraints of the process of creation and in intensifying the persuasiveness of the story telling.

From all of these points, the aim of this study has determined as to examine the fantastic cinema as a genre and to exhibit the effects of visual effect implementations both in the process of creation and in the cinema as a whole.

GİRİŞ

Sinema yaratım sürecinde araç olarak görsel ve işitsel malzemeleri bir araya getiren ve insan algısına çok yönlü hitap eden bir sanattır. Ancak sinemayı, yine bu araçları kullanan sahne ve drama sanatlarından ayrı bir noktaya koyan özelliği, bu malzemeleri gerçekliklerinden uzaklaştırması ve manipüle etmesidir. Sinema bu özelliği ile, sanatsal yaratım sürecinde hayal gücünün yansıtılmasının en güçlü ve etkili yollarından birisi haline gelmiştir.

Sinema sanatında türler bağlamında özele inildiğinde ise hayal gücünün en sınır tanımayan örneklerinin fantastik sinema türünde ortaya çıktığı görülür. Fantastik sinema, sinema sanatının ilk yıllarından başlayan tarihsel sürecini, günümüzde popülerleşmiş bir tür olarak devam ettirir. Sinema sanatının ilk örneklerini gerçekleştiren Lumière kardeşler ve Georges Méliès sinema tarihinde önemli isimlerdir. Ancak özellikle Méliès filmlerine hayal gücü ögesini katarak, hem sinema sanatının hem de fantastik sinema türünün temellerini atmıştır.

Sinemanın doğumuyla birlikte şekillenmeye başlayan fantastik sinema özelinde, türün hem kuramsal, hem de biçimsel yönlerini ele alan bir çalışma yaparak fantastik sinema türünün günümüzdeki duruşunu ve ortaya koymak gereklidir. Daha önce fantastik sinema türü üzerine yapılan kuramsal çalışmalarda bu türün tanımının net bir şekilde ortaya koyulamadığı, diğer türlerle olan ilişkisinin kesin sınırlarla çizilemediği görülmektedir. Bu nedenle türün doğru bir şekilde tanımlanabilmesi adına önceki çalışmalar yeniden değerlendirilmeli, diğer türlerle olan ilişkisi tartışılmalı ve fantastik sinema türünün tanımı tekrar yapılmalıdır.

Sinema sanatının gelişimini diğer sanat dallarından farklı kılan en büyük özelliklerden birisi teknolojik gelişmelerle çok doğrudan bir ilişki içerisinde olmasıdır. Sinema türleri arasında da fantastik sinema türü bu teknolojik gelişmelerin etkisinin en yoğun şekilde görüldüğü türdür. Sinema teknolojisinin ve özellikle görsel efekt tekniklerinin günümüzde hızla ilerleyen bir gelişim sürecinde olması, sinema sanatçılarının hayal gücünü daha önce hiç olmadığı kadar sınırsız bir özgürlükle perdeye yansıtmasını sağlamaktadır. Bu özgürlükten beslenen fantastik sinema türü de günümüzdeki başarısını bu sayede yakalamıştır.

Bu noktada fantastik sinema ve sinemada görsel efekt uygulamaları birbirlerinden bağımsız olarak varlıklarını ve gelişimlerini sürdürebilecek olsalar bile, bir araya geldiklerinde iki tarafın da güçlendiği, mutualist bir denge oluştururlar. Fantastik sinema türü yaratım sürecinde ihtiyaç duyduğu “hayal gücünün sınırsızca ve özgürce yansıtılması” gereksinimini karşılayabilmek için görsel efektlere başvurur. Görsel efekt uygulamalarının ise en etkili şekilde kendini gösterdiği tür fantastik sinema türüdür.

Görsel efekt uygulamalarının sinema anlatımına neler kattığı da tartışılması gereken bir diğer konudur. Bu doğrultuda öncelikle görsel efektlerin nasıl gerçekleştirildiğine ve kullanım alanlarına bakmak gereklidir. Görsel efektler teknik olarak incelendikten sonra, sinemada bir anlatım aracı olarak efektlerin sinemaya ve fantastik sinema türü özelinde etkilerine değinmek yerinde olacaktır.

Bu çalışmanın amacı, fantastik sinema türünün derinlemesine bir incelemesini yapmak ve fantastik sinemanın yaratım sürecinde etkin bir rol oynayan görsel efekt uygulamalarının sinema üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır.

Bu amaçtan yola çıkarak yapılan çalışmada ilk olarak fantastik sinemanın kaynaklarına değinilmiştir. Öncelikle fantazyaya kavramı üzerinde ve daha sonra fantastik sinema türünün ilham aldığı edebi eserler ve türler üzerinde durulmuştur. Bu noktada edebiyat kuramcılarının ve yazarların fantastiği nasıl tanımladıklarına değinilmiş ve edebiyatta fantastiğin sinemadaki izdüşümü aranmıştır.

Fantazyaya kavramının ve fantastiğin tanımından, fantastik sinema türünün incelenmesine geçilmiştir. Fantastik sinemanın tarihsel gelişim sürecine değinilmiş ve fantastik sinema türünün tanımını ortaya koymak için fantastik sinema ve diğer türler arasındaki ilişki üzerinde durulmuştur. Fantastik sinemanın yaratım sürecinde teknik ve hayal gücü arasındaki ilişkiye değinilmiştir, örneklere yer verilmiştir.

Daha sonra görsel efekt uygulamalarına geçilmiş, sinemanın ilk yıllarından yola çıkarak görsel efekt teknolojilerinin tarihsel gelişimi ve günümüzdeki durumu ortaya konulmuştur. Görsel efekt teknolojilerinin sinemada bir anlatım aracı olarak kullanımına değinilmiş ve fantastik sinema ile görsel efekt uygulamalarının arasındaki ilişki masaya yatırılmıştır.

Son olarak da tez çalışmasının önemli bir bölümünü oluşturan film yapım sürecinin anlatılmasında, “Bir Tahta Parçası” adlı kısa filmin ön hazırlık, çekim ve post prodüksiyon aşamaları anlatılmıştır.

1. FANTASTİK SİNEMANIN KAYNAKLARI

1.1. Fantazya Kavramı

Fantastik sinemanın kaynaklarını ortaya koymadan önce fantastik olana değinmek ve bu bağlamda bir terminoloji oturtmak gereklidir. Bu doğrultuda öncelikle fantastik sözcüğünün etimolojik kökenine inmek yararlı olacaktır.

Yunanca *fantasein* kelimesi bir illüzyon göstermek, olağanüstü bir fenomenin görüntüsü anlamına gelir. Bu durumda *fantasein* sözcüğü sözlüksel olarak *phantasia* ve *phantasma* sözcükleriyle bağlantılır.

Bu sözcüklere ise 1797’de ortaya çıkan ve karanlıkta özel bir tür fener yardımıyla yaratılan ışıklı figürler anlamına gelen *fantasmagorie* sözcüğü eşlik eder.

1380’lere doğru Fransızcada *fantastique* sözcüğü ortaya çıkar. Latince’de ise *fantasticus* gerçeküstü hayal yetkinliği anlamında kullanılır. Ortaçağda fantastik kelimesi küçümseyici bir sıfat olarak akılsız, çılgın, saçma anlamına dönüşür. 18. Yüzyılda Fransa’da fantastik kelimesi günümüzdeki kullanımına yaklaşır.

Fantezi, fantazi, fantazya, phantasma ve *fantastik* kelimelerinin Türkçe sözlükteki anlamları ise aşağıdaki gibidir:

Fantezi (Fr. Fantaisie): a. 1. Sonsuz, sınırsız hayal, fantazya. 2. Değişik heves, değişik beğeni, değişik düşünüş 3. sf. Süslü ve türü değişik olan 4. müz. Serbest biçimli beste veya alaturkada serbest biçimli şarkı.¹

Fantazi (Fr. Fantasie): fantezi²

Fantazya (Rum): 1. a. (*fanta'zya*) Arap atlılarının bayramlarda yaptıkları gösteri, atlı gösteri. 2. a. Fantezi³

Fantasma: Fr. fantasma a. (*fa'ntasma*) Gerçekte olmadığı hâlde var gibi görünen hayal.⁴

Fantastik, -ği (Fr. fantastique): is. 1. ed. XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür. 2. sf. Gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayalî.⁵

Görüldüğü gibi, sonsuz, sınırsız hayal anlamına gelen *fantezi*, *fantazi* ve *fantazya* kelimeleri eş anlamlıdır. Ancak *fantezi* kelimesinin gündelik kullanımda karşımıza çıkan diğer anlamları ve çağrışımları ilerleyen bölümlerde ele alınacak olan fantastiğin sinemadaki yansımasının dışına çıkmaktadır. Bu nedenle insanın saf hayal gücü aracılığı ile var ettiği her türlü yaratıyı tanımlarken *fantazya* kelimesini kullanmak daha doğrudur.

Peki saf hayal gücü ile kastedilen nedir? Bu noktada fantazya kavramının yaratıcılık bağlamında da derinine inmek için hayal ve hayal etme ile yaratıcılık arasındaki ilişkiden söz etmek gereklidir.

¹ <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&ayn=bas&kelime=fantezi>

² <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=fantazi&ayn=tam>

³ <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=fantazya&ayn=tam>

⁴ <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&ayn=bas&kelime=fantasma>

⁵ <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=fantastik&ayn=tam>

Hayal etmek, kabaca, bir şeyi zihinde tasarlayıp canlandırmak anlamına gelir. İnsanın bir nesneyi ya da olguyu, nesnenin kendisi karşısında olmaksızın ve olguya tanık olmaksızın zihninde tasarımlama yetisine ise *hayal gücü* ya da *imgelem* denir.

“Batılı dillerin çoğunda -Latineden gelme- *imagination*, bir nesneyi, o nesne karşımızda olmaksızın tasarımlama yetimizi dile getiriyor. Vaktiyle kullandığımız -Arapça kökenli- *muhayyile* de aynı anlamda; hayal ve düşün dünyamızı belirtiyor. Nesnenin asıl kendisi gözlerimin önünde olmadığı halde, onunla ilgili şu zihnimde canlandırdığım imgeler de neyin nesi?”⁶

Bu sorusuyla Tanilli hayal gücü ile insan zihninde oluşan görüntülerin “ne” olduğunu sorgulayarak imgelemin açılımını yapıyor:

“İmgelemde, önce iki türü birbirinden ayırmalı: Vaktiyle görüp de karşımızda olmayan nesneleri hayalimizde canlandırmaya, *tekrarlayıcı imgelem* deniyor; gerçeklikte hiçbir şeye denk düşmeyen imgeler yaratma ise, *yaratıcı imgelem* oluyor”⁷

Bu ayırmadan yola çıkarak hayal etme eylemi ile birebir ilişkide olup, sınırsız dünyalar ve fantazyalar yaratmakta kullanılan yaratıcı imgelem olduğunu söylemek mümkündür.

“İmgeleme asıl anlamıyla yaklaşan düşünürlerden biri Jean-Paul Sartre (1905-1980) olmuştur. Ona göre, imgelemde önemli olan, onun

⁶ Server Tanilli, *Yaratıcı Aklın Sentezi*, İstanbul, Adam Yayınları, Altıncı Basım, Ocak 2000, s.103.

⁷ Server Tanilli, *a.g.k*, s.104.

aşkın (transcendence) bir nitelik taşımasıdır: Filozofumuzun *imgeleme yönelmiş bilinç (conscience imageante)* dediği şey, yaşadığımız dünyayı bir aşma hareketidir; bunu yapabilen özgürdür. Böylece Sartre, imgelem ile özgürlük arasındaki derin bağı ortaya koyar: İmgelem, dünyadan yakasını sıyırmak ve ona uzaktan bakmaktır; gerçekliğin her bakımdan mahpusu olarak kalacak kişi, hiçbir zaman özgür olamayacaktır.”⁸

Sartre’ın “aşma hareketi” olarak tanımladığı imgelem fantazyanın temelini oluşturur. Buna ek olarak Gaston Bachelard’a göre imgelem “gerçeklikle ilgili değil, gerçekliği aşan imgeler oluşturma yetisidir.”⁹

“Özetle imgelem, bir "düşsel alan"ın varlığını gösterir: Bu alan, yalnız ütopya, sekste ve ideolojide değil, mitoslardan bilime değin, dünyayla olan bütün ilişkilerimizdedir de. imgelem, dünyada hiçbir şeyin mutlak olmadığını öğretir bize. Hepimizin "İspanya'da şatolar"ımız vardır: Gerçekliğin bilimiyle düşselin şiiri arasında bir yerde kuruludurlar...”¹⁰

Saf hayal gücü ile kastedilen tekrarlayıcı imgelem değil yaratıcı imgelemdir. O halde fantazyaya insanın yaratıcı imgeleme yeteneği sonucunda tasarladığı şeylerin tümünü kapsar denilebilir.

⁸ Server Tanilli, *a.g.k*, s.104.

⁹ Aktaran, Server Tanilli, *a.g.k*, s.104.

¹⁰ Server Tanilli, *a.g.k*, s.104.

1.2. Edebiyatta Fantazya

1.2.1. Geçmişten Kalanlar: Efsaneler, Destanlar, ve Mitoloji

Fantastik edebiyat denildiğinde günümüzde ilk akla gelen *fantastik kurgu* adıyla türleşmiş olan yazındır. Ancak kuşkusuz edebiyatta *fantazya* bundan çok daha öncelere dayanır.

“Fantezi, hayali edebiyatın en eski dalıdır - en az insanoğlunun kendisi kadar eskidir. Bundan tam on beş, yirmi hatta otuz bin yıl kadar önce Altamira'da ve Chauvet'deki mağara resimlerinin çizilmesine neden olan sanatsal dürtünün, postlara sarınmış şamanların Buzul Çağı Avrupası'nda kamp ateşlerinin etrafında heyecanla, büyülenmişçesine kendilerini dinleyenlere anlattıkları tanrılar, iblisler, tılsımlar, büyüler, ejderhalar, kurt adamlar ve ufkun ötesindeki muhteşem diyarlarla ilgili müthiş hikayeleri anlattırarak dürtüyle aynı olduğuna inanmak pek de zor değildir. Ve tabii ki kavurucu Afrika'da, tarih öncesi Çin'de, eski Hindistan'da ve Amerika kıtasında da ... Bu hikayeler binlerce, hatta yüz binlerce yıldan beri her yerde anlatıla gelmiştir. Hikayeler anlatmak dürtüsünün evrensel olduğunu düşünmek, her zaman hoşuma gitmiştir. "İnsan" dediğimiz canlının olduğu her yerde hikaye anlatan birileri de mutlaka olmuştur ve bu hikayeciler, insanlığın uzun evrimsel yolculuğu boyunca bu yeteneklerini ve enerjilerini olağanüstü olaylar ve mucizeler yaratmaya adanmışlardır. Tabii ki, eski Fransa'nın dondurucu soğukunda Cromagnon hikayecilerinin kendilerini büyülenmişçesine dinleyen izleyicilerine neler anlattıklarını hiçbir zaman bilemeyeceğiz. Lakin emin

olabileceğimiz tek nokta o hikayelerin de içinde fantezinin olduğudur. Günümüze kadar gelebilmiş hikayeler de bunun kanıtlarıdır. Eğer fanteziyi bilindik gerçekliğin ötesindeki dünyaları anlatan bir edebiyat dalı olarak tanımlamak mümkünse, o halde günümüze kadar ulaşabilmiş en eski hikaye (M.Ö. 2500 yılı civarlarında Sümerlilerin anlattıkları kahraman Gılgamış'ın hikayesi), bir fantastik edebiyat örneğidir, çünkü Gılgamış'ın sonsuz hayatı arayışını anlatmaktadır. Şekil değiştirenler, büyücüler ve sihirbazlar, tepegözler ve insan yiyen çok başlı yaratıklar gibi öğeler içeren Homeros'un *Odyssey*'i de - daha birçok Yunan ve Roma hikayesi gibi - fantastik edebiyat örneklerindendir. Geçmişten günümüze doğru ilerleyince, Anglo-Saxon'ların *Beowulf*'undaki korkunç canavar Grendel'le, Midgard ejderhası Fafnir'le, Kuzey efsanelerindeki Kurt-Fenris'le, Alman efsanelerindeki ölümsüzlük peşindeki talihsiz Dr. Faust'la, *Binbir Gece Masalları*'ndaki sayısız sihirbazlarla, Galler'in Mabinogion'u ve Perslerin *Şahname*'siyle ve daha sayısız gariplikler ve olağanüstü yaratımlarla karşılaşırız.”¹¹

Fantazya, insanın hikayeler anlatmaya başladığı zamandan itibaren edebiyatın sık sık karşımıza çıkan bir ögesi olarak kendisini gösterir. Sözlü edebiyatın ortaya çıkışının altında yatan birçok nedenden birisi kuşkusuz insanın yaşadıklarını diğer insanlara aktarma ihtiyacıdır. İlkel insan konuşma yeteneğini geliştirdikten sonra kişisel deneyimlerini ya da gözlemlerini varlığını sürdürdüğü topluluk içerisinde ifade edebilmeye başlamıştır. İlkel insan sınırlı doğa bilgisiyle yaşadığı olayları aktarırken yaşadıklarını anlamlandırmak için hayal gücüne başvurur. Bu erkeğin sıradan bir av gününde başından geçenleri gece ateşin etrafında toplanan diğerlerine anlatması ya da bir

¹¹ Robert Silverberg, *Efsaneler 1*, Ankara, Phoenix Yayınevi, Ekim 2002, s.1

anneninin çocuđuna büyük annesinden bahsetmesi gibi basit bir konu olsa bile deneyimlerini kişisel yorumlarını katarak anlatır. Bu noktada ilkel insanın yaptığı, günümüzde modern insanın anlatısına hayal gücünü katmasından oldukça farklıdır.

“İlkel zamanların dinsel mitleriyle, eski ve şimdinin ocak başı söylenceleri ortak kökenlerini ilkel insanın düşünce tarzından alırlar. Bunlar, bu insanların kendilerini içinde buldukları dünyayla ilgili kaydedilmiş ilk ifadeleridir.

Modern insanda alışkanlık haline gelen usu temel alarak olaylara bakış ilkel insanda yoktu. Bizler, teorimiz ne olursa olsun, olayları, eđer düzenli olarak ortaya çıkıyorlarsa, katı bir kurallar çerçevesi içersinde görmeye alışmışız. Ancak ilkel atalarımız, doğa yasaları, fiziksel güçler, sebep sonuç ilişkileri ve nesnelerin zorunlu düzeni hakkında hiçbir şey bilmiyorlardı. İnsanlık tarihinde bu kavramların belirli bir çerçeveye oturtulmadığı, sorgulanmadığı, test edilmediğı ve temellendirilmediğı bir dönem vardı. Doğa yasaları diye bir kavram olmadığı için doğa yasalarının dışında kalan olaylar diye bir şey de yoktu. Doğa yasalarının bozulması olarak görülen mucizelere inanılmazdı; ancak sıradan şeylerle açıklanamayan ve yüce kabul edilen olaylara inanılıyordu. İnanç ve hayal kurma sınırsızdı; çünkü bunlar henüz deney ve aklın etkisiyle çeşitli yönlerde sürüklenmemişlerdi”¹²

O zamanlar fantazyaya ve gerçek iç içeydi. Çünkü şu anda bizim neyin gerçek neyin hayal ürünü olduğunu ayırt etmemizi sağlayan bilgiye o zamanki insan sahip değildi. İnanç ve hayal gücünün sınırsız olduğu zamanlardan bugüne gelen anlatılar, günümüzde fantastiğin

¹² John Fiske, *Mitler ve Mit Yapanlar*, Türkçesi: Utku Tuđlu, Ankara, Öteki Yayınevi, 2002, s.22

temellerini oluřtururlar. Bu nedenle destanlar, efsaneler ve mitoloji fantastik sinemanın yararlandığı en güçlü kaynaklardır.

“Söylence ya da efsane yıllarca gerçekten olmuş gibi kuřaktan kuřađa aktarılan öyküler. Söylencelerde anlatılan olaylar bazen gerçeküstü olabilir; ama çoğunlukla gerçek olaylara ve gerçekten yaşamış kişilere dayanır. Bu öykülerin çođu kahramanca işler yapmış kişilerle ilgilidir. Eski Yunanlı şair Homeros, İlyada ve Odysseia adlı destanlarında krallara ve kahramanlara ilişkin söylencelerden yararlanmıştır. Kral Arthur ve şövalyeleriyle ilgili birçok öykünün kaynağı söylencelerdir. Gerçek bir kişinin yaşamına dayanan Köroğlu adlı halk öyküsü de çeşitli söylencelere karışmıştır. Söylenceler bir bölge ya da halkın kültüründe önemli yer tutar bunun yanı sıra mitolojiyle de yakından ilişkilidir.”¹³

“Bu noktada bir mitle, bir efsane arasındaki farkı belirtmekte fayda var. Her ne kadar bu kelimeler köken itibariyle yakın da olsalar ve biz onları günlük konuşma içerisinde birbirlerinin yerine kullansak da, tam bir doğruluk gerektiği vakit bu kelimeleri ifade ettikleri ayrı anlamlarla kullanmak daha yerinde olur. Her ikisinin de kasten uydurulmuş hikayelerden farkını belirtmek gereksiz de olsa konu açılmışken bundan da bahsetmekte fayda var. Bunlar arasındaki fark az gibi görünse de aslında dikkat edilmesi gerektiği kadar fazladır. Örnek vermek gerekirse, II. Philip'in karısı Elizabeth'i öldürmesi uydurulmuş bir hikayeyken, aynı Elizabeth'in üvey oğlu Don Carlos'a aşık olma hikayesi bir efsanedir. Kraliçe Eleanor'un, kocasının kolundaki zehirli okla açılan yarayı emerek onu hayata döndürmesi bir efsaneyken; Herkül'ün, sığırlarını çalan hırsız Cacus'u öldürmesi ise bir

¹³ <http://tr.wikipedia.org/wiki/S%C3%B6ylence>

mittir. Kısacası, efsane dediğimiz şey bir iki bölgeyle sınırlı ve az sayıda insan tarafından bilinirken; isimler ve gerekçeler değişse de ana olaylar temelde aynı kalarak ve bir bölgeden diğerine değişerek, dünya üzerinde geniş bir bölümde görünme bir mitin en önemli karakteristiğidir. Bunun sebebi kısmen de mitlerin kökenlerini, şu anda ayrı olan birçok milletin bir arada oldukları çok eski zamanlardan almalarındandır. Bu yüzden Truva Savaşı mitinin birçok ögesi Rig- Veda'da da karşımıza çıkar. Aynı şekilde *St. George and the Dragon* (Aziz George ve Ejderha) mitine tüm Ari milletlerinde rastlayabiliriz. Ancak, sadece birbirlerine benziyorlar diye, her mitin tek bir atadan türediği sonucunu çıkartamayız. Şunu unutmamalıyız ki tüm enlemlerde ilkel düşüncenin işleyişi aşağı yukarı aynıydı ve değişik yerlerde görülen benzer olaylar pekala aynı hikayelerin ortaya çıkmasına sebep olabilirdi. *Jack and the Bean Stalk* (Jack ve Fasulye Sapı) miti sadece Ari soyundan kişilerce değil, Güney Afrikalı Zulular ve hatta Amerika yerlileri tarafından bile bilinir. Bu şekilde, her ne zaman ki bir hikayeyi dünyanın geniş bir bölümünde ya da akraba milletlerin tüm fertlerinde görüyorsak şundan emin olabiliriz ki karşı karşıya olduğumuz basit bir efsane değil bir mittir.”¹⁴

Efsaneler, destanlar ve mitoloji sadece fantastik sinemanın değil genel olarak sinema sanatının ve hatta edebiyat, resim gibi diğer sanat dallarının da en önemli kaynaklarıdır çünkü bunlar insanın yarattığı ilk anlatılardır. Ortaya çıktıkları çağlardan günümüze kadar gelebilmesi, ve modern insanın da bunlardan yola çıkarak yeni eserler yaratmasının nedeni, efsanelerin, destanların ve mitolojinin insan benliğinin geçmişten gelen inancı günümüze kadar taşımış olmasıdır.

¹⁴ John Fiske, *a.g.k*, s.27.

1.2.2. Fantastik Edebiyat Akımı: 19. Yüzyıl

Edebiyatta fantastik akımının başlangıcı 19. Yüzyılın başlarına denk gelir.

"Akımın doğuşu ve gelişimi, bilimsel bakış açısının yerleşmesi ve bir dünyayı algılama şekline dönüşmesi ve bunun sonucunda, inançlar ve güçlü geleneklerin eski güçlerini yitirmeye başladıkları bir döneme denk gelir. Bu durumu kabul ederek, doğaüstü kavramının romantik bir edebiyat türüne hükmettiğini söyleyebiliriz. Bu akımın eğilimi rasyonel olmayanın masal sanatını baştan yaratması yönündedir. Burada önemli olan, söz konusu akıma katılan yazarların arzuları doğrultusunda yaratılan ve akıl ve bilim çağıyla, bir önceki hassas inançlar ve batılar çağı arasında bir köprü kurulmasıdır. 19.yy. aynı zamanda yaratım ve yenilik açısından güçlü bir dönemdir. (Gautier, Poe, Mérimée, Villiers de l'Isle-Adam...) Yazarlar, yazdıkları türün yapısı içerisinde kaybolmadan ve inandırıcılıklarını kaybetmeden bir tür « olağanüstü » biçim ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda fantastik metin kendine has bir benzersizliğe sahiptir: Bilim tarafından çürütülenlerle açıklanamaz, arkaik kalıntılar ile şimdi arasında yani eskiyle yeni arasında bir ilişki kurar."¹⁵

Yazarlar ve edebiyat kuramcıları, fantazya kavramını ve fantastiği farklı şekillerde yorumlarlar ve fantastiğin tanımını kendi görüşlerine göre değerlendirirler. Bu noktada edebiyatta fantastiğin nasıl tanımlandığını ortaya koymak, sinemada fantastik tanımını oluşturmak adına da önem kazanır.

¹⁵ www.lamaisondesenseignants.com

Bulgar kuramcı Tzvetan Todorov fantastiği gerçek olana göre yorumlar.

“Gerçeklik mi, düş mü? Gerçek mi, yanılsama mı? Böylece fantastiğin merkezine ulaşıyoruz. Tümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, hava perileri, vampirleri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır: Ya duyulardan kaynaklanan bir yanılsama, düş gücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ve o zaman yasalar olduğu gibi kalır; ya da olay gerçekten olmuştur, gerçekliğin bir parçasıdır, işte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir. Şeytan ya bir yanılsamadır, düşsel bir varlıktır; ya da öteki canlı varlıklar gibi şeytan da gerçekte vardır - az rastlanılması koşuluyla. Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır. Fantastik kavramı böylece gerçek ve düşsel olana göre tanımlanır.”¹⁶

“Pierre-Georges Castex *"Nodier'den Maupassant'a Fransa'da fantastik öykü ve massallar"* isimli eserinde fantastiği, "gizemli olanın gerçek hayata yıkıcı şekilde dahil olması" şeklinde tanımlamıştır.”¹⁷

¹⁶ Tzvetan Todorov, *Fantastik - Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*, Türkçesi: Nedret Öztokat, İstanbul, Metis Yayınları, 2004, s.31.

¹⁷ Aktaran, Alain Pelosato, *Un Siècle De Cinéma Fantastique et de Science-Fiction*, Paris, Editions le Manuscrit, 2005, s.113

“Roger Caillois *"Fantastik Altmış Korku Öyküsü"* isimli eserinin önsözünde fantastik kavramını şu şekilde tanımlar: “Fantastik bir patlama, alışılmamış ve yıkıcı bir baskın, gerçek dünya için zaman zaman kabullenmesi çok zor olan bir güçtür.”. *Universalis* Ansiklopedileri için yaptığı bir başka tanım ise: “periler ve gizemli olaylar, gerçek dünyaya zarar vermeyen ve onun tutarlılığına saldırmayan bambaşka ve harika bir dünyadır.”¹⁸

“Jean-Paul Sartre ise bir makalesinde fantastiğin tanımını yapmanın ötesinde fantastik bir vizyon oluşturur ve bunu tanımlar: "Burada ruh bedenini, beden de ruhun yerini alır. Bu imgeye ulaşabilmek için berrak ve birbirinden ayrıştırılmış düşünce ve fikirlerimizi bir kenara bırakmamız gerekir. Burada yapılması gereken, olgunluğu bir kenara bırakarak iyice geriye gidip, zaten kendiliklerinden fantastik olan sisli düşlere, hayalcinin, ilkel adamın veya basitçe çocukluğun büyülü mantalitesine ulaşmaktır.”¹⁹

“Louis Vax *"Tuhaf Olanın Etkileyiciliği"* isimli eserinde bu bakış açısını biraz daha ileri taşır: "Bu olguya bakış açımı izah edebilmek için İngiliz yazar William Hope Hodgson'un cinler ve perilerle ilgili rasyonel bir manifesto niteliği taşıyan *"Carnacki ve Hayaletler"* isimli eserindeki bir bölümden alıntı yapacağım. Burada Carnacki cinli ve hayaletli evler üzerine çalışan bir detektiftir ve bir evde yaşayan bazı kişilerin bir kadının hayaletini görürken kimilerinin neden görmediğini şöyle açıklar: "Söz konusu problemin bu yönü üzerinde çok fazla düşündüm ve sadece şu varsayıma ulaşabildim; her vakada korku kilit rol oynamaktadır. Eğer algılarımı yeterince açıp, kadının hayaletini benim

¹⁸ Aktaran, Alain Pelosato, *a.g.k.*, s.113

¹⁹ Aktaran, Alain Pelosato, *a.g.k.*, s.113

için algılanabilir bir konuma getirebilirsem ve yeterince korkarsam kadını görmeye hazır hale gelebilirim. Gerçekten ben de tamamen korkmadan ve bu durumdan ürkmeden önce hiç bir şey görememiştim ancak korku beni ele geçirdiğinde kadını değil ama bir şeyden ya da birisinden kaçmaya çalışan çocuğu gördüm. Tek bir cümleyle özetlemek gerekirse, kişinin, bir kadının görüntüsü şeklinde kendisini gösteren o büyük gücü hissedebilmesi için yüksek derecede bir korku seviyesine ulaşması gerekir.”²⁰

1.2.3. Farklı Dünya Tasarımları

1.2.3.1. Fantastik Kurgu

Günümüzde ise fantastik edebiyat 19. yüzyıl akımından yola çıkarak başka bir yöne doğru ilerlemiştir. Bugün fantastik edebiyat denildiğinde *fantastik kurgu (fantasy/fantastic fiction)* ya da *fantezi edebiyatı* adıyla anılan tür akla gelir. Bu tür, 19. Yüzyıl akımından daha farklı değerlendirilmek zorundadır. Fantastik edebiyatı günümüzdeki haliyle değerlendirmek için fantazyanın genel tanımını baz almak ve bu çıkış noktası üzerinden yola çıkmak daha doğru olacaktır. Ancak öncelikle fantastik kurgunun tanımını yapmak gereklidir.

²⁰ Aktaran, Alain Pelosato, *a.g.k*, s.113

“Fantastik kurgu, büyü ve büyü gibi diğer doğaüstü temaları kullanan bir edebiyat türüdür. Bu türün çoğu örneği mekan olarak hayali dünyalar yaratır.”²¹

Bu basit tanımdan yola çıkarak büyü kavramının fantastik kurgudaki yeri ve büyüünün ne ifade ettiğini ortaya koymakta yarar vardır.

“Büyü, basit bir olay örgüsü aracı değil (orta seviye fantazi kitapların çoğunda kuşkusuz bundan ibarettir), daha ziyade insanın güçlerinin genişletilmesi ve bunların sınıra geçişi, bugünün güdük insan organizmasında gizli ve sanal her şeyi gerçek hale getirmesi için bir mecaz olarak okunabilir. Bırakalım bu motifi bir bütün olarak LeGuin'in uzmanlaşmış bir büyü yeteneğine ilişkin olağanüstü satırları tarif etsin: *Susamuru'nun kabiliyetinin ilk belirtisi, daha iki ya da üç yaşındayken, kaybolan bir şey varsa, bu ister düşürülmüş bir iğne olsun, ister başka bir yere bırakılmış bir alet, ismini anlamaya başlar başlamaz, doğrudan ona gitmesiydi. Küçük bir oğlanken de en büyük zevki tek başına kırlara çıkıp patikalarda veya tepelerde dolanmak, çıplak ayağının tabanıyla ve tüm bedeniyle yeraltındaki suların, maden cevherlerinin damarlarını ve düğümlerini, kaya çeşitlerinin ve toprağın dizilimlerini ve katmanlarını hissetmektir. Sanki büyük bir binada yürüyor, geçitlerini, odalarını, havadar mağaralara giden inişleri, duvarlarda dallanmış gümüşün pırıltısını görüyordu; yoluna devam ederken de bedeni sanki toprağın bedeni oluyor, toprağın atardamarlarını, organlarını, kaslarını kendi bedeninkiler gibi biliyordu.*

²¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_fiction

Çocukken bu güç ona büyük bir zevk veriyordu. Bunu kullanmanın yolunu hiç düşünmemiştir. Bu bir sır olmuştur.

Bu tür bir pasajda büyüünün doğası eksiksiz bir edebi temsil programı halini alır; zaten tam da bu nedenle en önemli fantaziler hiçbir zaman büyüü basitçe diğer anlatısal amaçların hizmetine koşmaz, aksine büyü üzerine -büyünün kapasiteleri ve varoluşsal özellikleri, yabancılaşmamış durumu içindeki faal ve üretken özneliliğin bir nevi mecazi haritası üzerine- bir tefekkür önerir. Aynı şekilde, bu güce ve onun temsiline yaklaşım, genel olarak onun çokluğunun ya da olgun başarısının (huşu ve korku salan yaşlı sihirbazlar) biçimini değil, daha ziyade (tıpkı *Yerdeniz Büyücüsü*'nün kahramanı gibi) çömez yavaş yavaş bu özel yeteneğe tanıklık ve rehberlik etmeye başladığı bir *Bildungsroman* biçimini alacaktır.

Fakat şimdi, Le Guin'i hatırlayarak, daha da ileriye gidebiliriz: Zira Le Guin'in fantazi romanları bizim açıımızdan olağanüstü öneme sahip iki soruyu gündeme getirir: tarih sorunu ve etik iyi-kötü ikiliğinin rolü. *Yerdeniz* dizisi aslında kötünün uyanışı ile (Ged' in büyüü ilk defa yanlış kullanmasından, ilk cildin sonunda gölge ya da kötü benlikle karşılaşmasına kadar) başlar ve dünya çapında tarihsel bir kriz boyutuna ulaşan sorunu (büyü güçlerinin *Yerdeniz*'in her yerinde peyderpey yok oluşu) çözme girişimiyle sonlanır. Nitekim Le Guin etikle başlayıp tarihle bitirir ve bu materyalist bir tarihtir. Zira salt tematik biçimi içinde, muazzam bir tarihsel gerileme ve eski dünyanın, eski toplumun ve eski alışkanlıkların sonuna ilişkin bir görüşe fantazinin (ve mitin) her tarafında görülebilir. Tolkien bu gerici Hristiyan ve ortaçağ dünyası nostaljisinin ilk örneğini sunar ve Le Guin de, diğer pek çoğu gibi, onun bir çömezi olarak işe koyulur. Fakat Le Guin'in köy paradigması -Amerikan Yerlilerinin eski bir üretim tarzının hakim

olduğu toplumların nostaljik yad edilişi- tren yollarının güzergahını İngiliz Kilisesi'nden emperyalizmin siyasetine kaydırır.

Bu arada, Le Guin'in İyi ile Kötü'nün mücadelesi paradigması bile feminizm yoluyla toplumsallaştırılır ve tarihselleştirilir. *Hep Yuveya Dönmek*'teki (1985) ataerkil öge, emperyalist ögeyle özdeşleştirilmiştir (ayrıca Vietnam Savaşı'nın sona ermesinden bu yana hak etmediği bir ilgisizliğe mahkum edilen büyük savaş romanı *Dünyaya Orman Denir*'e [1972] bakınız). Aynı süreçte, *Yerdeniz Büyücüsü* beşlemesinin, ilk cildin kötü "gölge"sinden *Tehanu*'daki (1990) Jasper'in -hınç (*ressentiment*) ve kadın düşmanlığının, sınıf kibrinin ve insanı insanlıktan çıkaran öç alma istencinin bir arada toplandığı bir karakter- gerçek anlamda tüyler ürpertici bir biçimde ortaya çıkışına uzanan temsili evrimi, felç edici bir kuvvet olarak ötekinin büyüüne boyun eğmenin canlı bir resmini sunar ve bizi yeniden yabancılaşmanın ve sınıf mücadelesinin, mağduriyetin ve ezilmişliğin somut toplumsal dünyasına yerleştirir. Le Guin böylece fantazinin de eleştirel, hatta gizemsizleştirici bir güce sahip olabileceğini başarıyla göstermiş olur.

Fakat tarihin ve tarihsel değişikliğin en tarih dışı biçimlere bile bürünebildiğini de unutmamalıyız. Yaşam dünyasındaki toptan değişiklikleri adlandıran postmodernliğin, fantazi metinlerindeki salt hayal mahsulü gerçekliğe (bu, büyü'nün şekli ve işlevidir) işaret etmesi de beklenebilir: Eski bir dünyanın dünyevileşmesini ve *Entzauberung*'unu (gizemsizleşme) kaydeder gibi görünse de, gerçekte tanımlayıp ifade ettiği şey belki de tarihin bu derin ritmidir.”²²

²² Frederic Jameson, *Ütopya Denen Arzu*, İstanbul, Metis Yayınları, Eylül 2009, s.102

1.2.3.2. Alternatif Dünya Görüşleri: Bilim kurgu, Ütopya, Distopya

Edebiyatta özellikle bilim kurgu, ütopya ve distopya türündeki eserler farklı dünya tasarımları ile öne çıkar. Geçmişte ya da gelecekte geçsin, şu an yaşadığımız dünyaya iyi ya da kötü alternatifler sunarlar. Bu üç tür de fantastik ile doğrudan ilişki içerisindedir. Ancak fantastikten farklı olarak, dünyanın nasıl bir yer olduğu ya da olabileceği, insanlığın ne gibi sorunlarla karşılaşabileceği, doğru dünya düzeni nasıl olabilir gibi sorulara cevap verir. Ancak yine de, fantastik de benzer kaygılar taşıyabilir, ya da bilim kurgunun böyle kaygılar barındırmayan örneklerine de rastlanabilir. Bu türler ile fantastik arasındaki ilişkiden önce türlerin nasıl tanımlandıklarına bakmakta fayda vardır.

“*Bilim kurgu (Science Fiction)*, yakın ya da uzak gelecek ile ilgili hikâyelerin bugün mümkün olmayan bilim ve teknoloji unsurlarını kullanarak oluşturulmasıdır. Bilim kurgu bazen geçmişi de kurgulayabilir. Bilim kurgu kitap, sanat eserleri, televizyon, film, bilgisayar oyunları, tiyatro eserleri ve diğer kitle iletişim araçlarında bulunabilir. Yapısal ve pazarlama bağlamında bilim kurgu güncel gerçeklik içinde bulunmayacak kurgusal öğeler içeren yaratıcı çalışmaları tanımlamak için kullanılabilir. Bu tanımlama fantastik, korku ve ilgili türleri de içerir. Bilim kurgu eserlerinin fantastik eserlerden farkı hikaye kapsamındaki kurgusal öğelerin çoklukla doğa kanunları üzerine yapılmış bilimsel önermeler ya da ispatlar dahilinde olası olmasıdır (yine de hikayedeki bazı öğeler hala tamamen yaratıcı kurgulardan ibarettir). Böylesi farklılıkların sonuçlarını keşfetmek bilim

kurgunun, onu "fikirlerin edebiyatı" yapan geleneksel amacıdır. Bilim kurgu çoklukla, bilinen gerçekliğe aykırı kurgulamalar içindeki alternatif olasılıklar hakkında eğlendirici ve rasyonel olarak yazmak üzerine kuruludur.”²³

“*Ütopya*, aslında olmayan, tasarlanmış olan ideal toplum ve devlet şekli anlamı taşır. Köken olarak Yunanca "yok, olmayan" anlamındaki *ou*, "mükemmel olan" anlamındaki *eu* ve "yer, toprak, ülke" anlamındaki *topos* sözcüklerinden türemiştir. Kullanımı Thomas More'un 1516'da yazdığı *De Optimo Reipublicae Statu deque Nova Insula Utopia* veya kısaca *Utopia* isimli kitabıyla yaygınlaşmıştır. Ütopyalar, bugün gerçekleşmesi imkânsız toplum tasarımlarıdır. Ütopyalar üzerine görüşler iki biçimde ortaya çıkmıştır. Bir kısmı özendirici, istenen nitelikte, diğer bir kısmı ise korkutucu, ürkütücü ütopyalardır. *Distopya* olumsuz ütopyadır Totaliter ve baskıcı toplumları ifade eder. Örnekler olarak Jack London'nın *The Iron Heel*'i, George Orwell'in 1984'ü, Aldous Huxley'in *Brave New World*'ü, Anthony Burgess'in *A Clockwork Orange*'i, Alan Moore'un *V for Vendetta*'sı, Margaret Atwood'un, *The Handmaid Tale*'i, Evgenii Zamiatin'in *We*'si, Ayn Rand'nin *Anthem*'i, Lois Lowry'nin *The Giver*'i, Samuel Butler'ın *Erewhon*'u, Chuck Palahniuk'un *Rant*'i ve Cormac McCarthy'nin *The Road*'u verilebilir. *Eutopya* olumlu ütopyadır. Mükemmel ama kurgusal değildir. More'un ütopyası birçok açıdan Platon'un Devlet'ine dayanır. Sefiller ve fakirler toplumdan ayıklanır. Çok az yasa vardır ve avukat yoktur, çok az savaş vardır. Toplum bütün dinlere hoşgörülüdür.”²⁴

²³ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilimkurgu>

²⁴ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Ütopya>

“*Distopya*, (*anti-ütopya* Yunanca *dystopia*) çoğunlukla ütöpik bir toplum anlayışının anti-tezini tanımlamak için kullanılır. Distöpik bir toplum otoriter - totaliter bir devlet modeli, ya da benzer bir başka baskıcı sistem altında karakterize edilir. Kelime ilk defa John Stuart Mill tarafından kullanılmıştır. Filozofun Yunanca bilgisi göz önüne alınırsa, kelimeyi "ütopyanın tersi" olarak değil, "kötü bir yer" anlamında kullandığı anlaşılır. Yunanca bir ön-takı olan *dys/dis*, "kötü", "hastalıklı" ya da "anormal" anlamını taşır. *ou* takısı ise "yok", "değil" anlamını taşır ki, *ütopya* (*outopia*) Yunanca'da "olmayan yer" demektir. Aslında ütopya, "*güzel yer*" anlamına gelen *Eutopia*'ya bir gönderme yapar (*eu* öntakısı "iyi, güzel" anlamı katar). Yani *distopya* ile *ütopya*, *dysphoria* ile *euphoria* 'nın birbiriyle karşıt olduğu gibi karşıt değildir.”²⁵

²⁵ <http://tr.wikipedia.org/wiki/Distopya>

2. FANTASTİK SİNEMA

2.1. Fantastik Sinemanın Tarihsel Gelişim Süreci

Fantastik sinemanın tarihsel gelişimi sinemanın ilk yıllarına dayanacak kadar eskiden başlar.

Sessiz sinema döneminde Douglas Fairbank'in *The Thief of Bagdad* (1924) ve Fritz Lang'in *Die Nibelungen* (1924) adlı filmleri fantastik sinemanın ilk ve önemli örneklerindendir.

Sesli sinemaya geçildiğinde ise belki de tüm zamanların en beğenilen fantastik sinema eseri *Oz Büyücüsü* (*Wizard of Oz*, 1939) seyircileri büyüler. Yine aynı dönemde türün en saf örneği olmasa da 1933 yılında çekilen *King Kong* da önemli bir fantastik sinema örneğidir. Frank Capra'nın 1937 senesinde yönettiği *Lost Horizon* seyircileri, vatandaşlarının asla yaşlanmadığı fantastik Himalaya krallığı Shangri-La'ya taşır.

1940'lı yıllara gelindiğinde yönetmenliğini Alexander Korda'nın üstlendiği *The Thief of Bagdad* (1940) ve *Jungle Book* (1942) gibi renkli filmler çekilir. 1946 yılında klasikleşmiş bir eser olan *Güzel ve Çirkin* (*Beauty and the Beast*) Jean Cocteau tarafından sinemaya uyarlanır ve film peri masalı havasındaki gerçeküstü özellikleri ile övgü toplar.

1950'lerde ise *Darby O'Gill and the Little People* ve *The 5000 Fingers of Dr. T* gibi önemli filmlere rastlanır. Jean Cocteau'nun Yunan

mitolojisine dayanan 1930 senesinde başladığı ancak 1959'da tamamladığı filmi *Orphic Trilogy* fantastik ve sürrealist öğeler içerir. Rus yönetmen Aleksandr Ptushko Rus peri masallarından yola çıkarak üç mitolojik epik eser yaratır, *Sadko* (1953), *Ilya Muromets* (1956), ve *Sampo* (1959).

Ray Harryhausen 1960'lı yıllarda en önemlisi *Jason and the Argonauts* (1963) olmak üzere birçok fantastik filme imza atar.

80'lere gelene kadar fantastik sinema bir nevi kış uykusuna yatar ve teknik gelişmelerin ışığıyla 80'lerde tekrar uyanır. 1981'de Steven Spielberg tarafından yönetilen *Raiders of the Lost Ark* ve 1982'de John Milius tarafından yönetilen *Conan the Barbarian* ile 21.yüzyıla kadar uzanan yeni bir süreç başlar.

2.2. Fantastik Sinema ve Türler

Fantastiğin tanımında olduğu gibi tür olarak fantastik sinemanın tanımı da kesin çizgilerle belirlenebilmiş değildir. Bir filmi “fantastik” olarak kategorize edebilmek için konusunu, anlatım biçimini ve yapısal özelliklerini analiz etmek gereklidir. René Prédal bir filmin fantastik sayılabilmesi için üç temel unsuru bünyesinde barındırması gerektiğini söyler:

“- Olağandışı bir öğenin olağan bir dünyayla karşılaşması:
Gelip dünyamıza karışan bir canavar, bir yaratık; normal yaşama gelip dalan bir deli, manyak, sadist, olağanüstü bir olay, vs.

- Olağan bir ögenin olağanüstü bir dünyayla karşılaşması: Bilinmeyen bir ülkeye, bir aleme yolculuk, herhangi bir gizi araştırma, vs.

- Olağandışı öğelerin kendilerinin de olağandışı olan bir dünyadaki serüvenleri: Tümüyle hayal ürünü bir dünyada, şaşırtıcı bir çevre içinde, maddenin bilinen yasalarına uymak zorunda olmayan insanın öyküsü.”²⁶

Prédal’ın belirttiği bu üç unsur, fantastik sinemanın tanımlanmasında yol gösterecek olan temel öğeleri barındırmaktadır. Bu unsurları, en geniş anlamda, filmin öyküsünü oluşturan temel yapılar, anlatı kalıpları olarak değerlendirmek mümkündür. Bu noktada Prédal’ın ortaya koyduğu unsurları barındıran temaları belirleyip örneklendirerek fantastik sinema türünün tanımına ve diğer türlerle olan ilişkisine değinmek gereklidir.

Olağan dünya içerisine giren olağan dışı bir ögenin bulunduğu yapıda karşımıza çıkan filmler canavarlar, uzaylı istilaları, salgın hastalıklar, ölümcül sonuçları olan deneyler, mutasyona uğramış insanlar, zombiler, vampirler, süper kahramanlar gibi temaları barındırırlar.

1931 yapımı *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* örneğinde, Dr. Jekyll burjuva sınıfına hizmet eden nazik ve ünlü bir doktordur. Bilimsel çalışmaları beyin hücrelerini ayırıştırarak insanı saldırgan yapan

²⁶ Aktaran, Atilla Dorsay, *Beyaz Perdede Kırmızı Filmler*, Cep Kitapları, İstanbul, 1986, s. 46

unsurları (kişiliği) tedavi etmek yönündedir. Beyni iyi-kötü olarak ayırıştırma konusuna yoğunlaşmıştır. Bir süre sonra deneyleri sonuç verir ve iyi ile kötü kişiliği ayırır. Fare ve tavşanlar üzerinde gördüğü bu etkiyi sonunda kendi üstünde dener. İlacı içen Dr. Jekyll'ın karşısına kötü kişiliği çıkar. Kötü kişilik Mr.Hyde canlı iken çevresine zarar verir ve bir şeytana dönüşür. Dr. Jekyll ne kadar ona karşı çıkmaya çalışsa da kötü yanı ağır basar. Sonunda Mr. Hyde polis tarafından öldürülür ve Dr. Jekyll'a dönüşür.

Çılgın bilim adamı temasının klasik bir örneği olan bu filmde olağan dünyanın akışı bir deney sonucunda değişmiş ve “gerçek” dünyada açıklaması olmayan fantastik bir durum ortaya çıkmıştır.

H.G. Wells'in romanından yola çıkarak uyarlanan, *The Day the Earth Stood Still (Dünya'nın Durduğu Gün)*'de insanoğlu geliştirdiği silahlarla artık sadece Dünya'yı değil, uzayı da tehdit eder hale gelir. Bu durumun farkında olan ve Dünya uygarlığından çok üstün olan bir uygarlık Dünya'ya bir elçi yollar. Elçi Klaatu'nun yanında bir de robot Gort vardır. Gort, Klaatu'nun bile hükmetmeye yetkisinin olmadığı bir konumdadır. Dünyalılar silahlanmaktan vazgeçmezlerse gezegenleri yok olacaktır.

Dünyalıların varlığından bile haberdar olmadıkları bu uygarlığın olağanüstü müdahalesi, insanlığın olağan yaşantısını sekteye uğratmıştır.

Olağan bir öğeyi olağanüstü bir dünya ile karşı karşıya bırakan yapıdaki filmlerin temaları ise zamanda yolculuk, uzaya açılmak, yeni dünyaların keşfi, boyut değiştirmek, paralel evrenler gibi öğeleri içerir.

Yine bir H.G. Wells uyarlaması olan ve 1960'ta George Pal, daha sonra 2002'de H.G. Wells'in torunu Simon Wells tarafından beyazperdeye aktarılan *The Time Machine (Zaman Tüneli)*'de bir 19.yy. mucidi zamanda yolculuk hayalini gerçekleştirir ve 800.000 yıl ileriye gider. Dünya bıraktığından çok farklı bir hale gelmiştir, Eloi uygarlığı ve Morlock'lar ile karşılaşır.

C.S. Lewis'in kitabından uyarlanan *The Chronicles of Narnia (Narnia Günlükleri)*' da ise Londra'lı dört çocuk 2. Dünya Savaşı sırasında aileleri tarafından güvende olacakları şehir dışındaki bir eve gönderilir. Bu evde saklambaç oynarken keşfettikleri bir giysi dolabının kapısı bambaşka bir dünyaya, büyücülerin ve konuşan hayvanların yaşadığı Narnia'ya açılır.

Her iki örnekte de sıradan hayatın içerisindeki karakterler ister bilimsel ister masalsi olsun, yaptıkları keşifler sonucu ulaştıkları noktada kendilerini olağanüstü bir dünyanın içerisinde bulurlar. Bu noktadan sonra sıradan karakterlerin sıra dışı dünyada var oluşlarını aktarılır.

Olağandışı öğelerin olağandışı bir dünyada yer aldığı yapıda ise hayal gücü sınır tanımaz ve fiziksel gerçekliklerin yeniden kurulduğu dünyalar yaratılır. Büyücüler ve ejderhaların gezdiği diyarlar, efsanevi yaratıkların ve insanların dünyaları, yabancı bir evren gibi temalara değinilir.

Bu yapıdaki filmlere örnek olarak George Lucas'ın *Star Wars (Yıldız Savaşları)* ve Peter Jackson'ın *Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi)* serileri verilebilir.

Star Wars (Yıldız Savaşları) serisinin filmleri “Çok, çok eski zamanlarda, çok uzak bir galakside....” cümlesi ile açılır. İnsanlığın şu anda var olduğu zaman ya da yer küre ile ilgili değildir. İlk üçlemede, gezegenler sistemi kimliği belli olmayan bir diktatörün etkisi altındadır. Bu diktatör bütün evrende bir imparatorluk kurar. Buna karşın yüzyıllarca yıl demokrasiyle yönetilmiş gezegenlerin temsilcilerinden oluşan senato etkisini yitirmiş, imparatorluğa karşı çıkamamıştır. Serinin ana temasını oluşturan “güç” kavramı evreni dengede tutan önemli bir unsurdur. Bu güç sadece “Jedi Şövalyeleri”nde ve “Sith Lordları”nda bulunur. Gücün en büyük kusuru iyiliğe hizmet edebildiği gibi kötülüğe de hizmet etmesidir. Jedi Şövalyeleri iyinin Sith Lordları ise kötünün temsilidir. Star Wars filmlerinin evreninde birçok farklı ırk ve dil, robotlar, droidler yer alır.

J.R.R Tolkien’in fantastik kurgu türünün en önemli örneklerinden biri sayılan ünlü eserinden uyarlanan *Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi)* film üçlemesi ise Orta Dünya’da geçer. Orta Dünya insanların da içinde bulunduğu ancak elfler, cüceler, hobbitler, orklar gibi farklı ırkların yanı sıra ejderhalar, troller, devler gibi efsanevi yaratıkların da var olduğu bir dünyadır. Orta Dünya’da büyü her ne kadar her ırk tarafından bilinmese de var olan bir gerçektir. Elfler uzun yaşamlarıyla kadim ırk sayılırlar ve Orta Dünya büyüüne hakimdirler.

Bu iki seride, bilinen fiziksel gerçekler filmlerin geçtiği dünyalarda geçerliliğini yitirir. Orta Dünya ve Star Wars evreninin kendi kuralları hüküm sürer. Filmlerin kendi gerçekliklerinde hayat bulan karakterler de içinde bulundukları dünyanın kurallarına göre olağanüstü güçlere sahiptirler.

Prédal'ın belirttiđi üç unsurdan yola çıkılarak değerdendirilen temaları işleyen film örnekleri genel bir bakış açısıyla yeniden ele alındığında “fantastik” sayılabilecek filmlerin bilim kurgu, felaket filmleri, macera ve korku gibi türler hatta kimi dönem filmleri ile doğrudan ilişkili olduđu ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle fantastik sinemanın tanımını yaparken türün sınırları net bir şekilde çizilememektedir. Saf bir fantastik film örneđi olarak *Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi)* örneđi gösterilebilir ancak her ne kadar bilim kurgu türü içerisinde değerdendirilse de *Star Wars* da en az *Lord of the Rings* kadar fantastik ögeyi içerisinde barındırır. Benzer bir şekilde, aslında bir dönem filmi ve drama olarak nitelendirilebilecek olan Guillermo del Toro'nun yönettiđi *El Laberinto del Fauno (Pan'ın Labirenti)* 1944 yılının faşist İspanya'sında geçse de ana karakter Ofelia'nın fantastik dünyası ile öne çıkar.

3. SİNEMADA GÖRSEL EFEKT KULLANIMI

3.1. Görsel Efekt Teknikleri

“Görsel efekt (*visual effects/VFx*) oldukça yeni bir terimdir ve bir zamanlar kullanılan *fotografik özel efekt (special photographic effects)* terimi yerine kullanılmaya başlanmıştır. Daha önceleri, *optik baskı makinesinin (optical printer)* alanda çok yoğun olarak kullanıldığı dönemde, kısa bir süre için *optik efekt (optical effects)*, televizyon çağında, canlı yayına geçiş döneminde *elektronik efekt (electronic effects)*, video post-prodüksiyon sürecinin kullanımıyla *video efekt* ve en son olarak da bilgisayarların istilasıyla *dijital efekt (digital effects)*”²⁷ ya da *dijital video efekt (DVFx)* adıyla anılmaktadır.

Görüldüğü gibi, *görsel efekt* teriminin kullanılmaya başlanmasından önce, seneler içerisinde farklı adlarla anılmasının ve bu kadar büyük bir değişim göstermesinin nedeni teknoloji ile doğru orantılıdır. Bu noktada efekt teknolojisinin tarihsel gelişim sürecini ve bir zamanlar kullanılan teknikleri incelemek günümüzdeki teknolojiyi daha iyi anlayabilmek adına gereklidir.

²⁷ Mitch Mitchell, *Visual Effects For Film & Television*, Focal Press, 2004, s.8

3.1.1. Sinemada Efekt Kullanımının Başlangıcı

“İsveç doğumlu fotoğrafçı Oscar Gustave Fletcher Rejlander, 1857 yazında o güne kadar yapılanların arasında teknik olarak en karmaşık fotoğrafı yaratmaya karar verir. İngiltere’deki stüdyosunda, 32 farklı negatifin değişik bölümlerini tek bir baskıda birleştirerek yaratır.



Resim 1:

Oscar Gustav Rejlander’in “*The Two Ways of Life*” adlı fotoğrafı*

Sanatçı bu fotoğrafı tek bir negatif üzerinde yakalamak isteseydi dev bir stüdyoya ve birçok modele ihtiyaç duyacaktı.”²⁸ İster sinema ister fotoğraf sanatı olsun, sanatçı kimi zaman yaratmak istediği etkiyi

²⁸ Ron Brinkmann, *The Art and Science of Digital Compositing*, Academic Press, 1999, s.4

* Resmin Kaynağı: Ron Brinkmann, *a.g.k*

yaratabilmek adına bir takım hilelere başvurmak zorunda kalır. Bunun nedenleri arasında mekan sıkıntısı, yaratılmak istenen sahnenin yaratabileceği fiziksel zorluklar ya da sahnenin tehlikeli olması, bütçe eksikliği veya yüksek maliyetler sayılabilir. Efekt teknolojisinin gelişimi, sanatçının yaratmak istediği eseri bu gibi sıkıntılar sebebiyle hayal gücünde tasarladığı gibi yaratamamasını engellemek adına keşfettiği hilelere bağlıdır. Fotoğrafçı Rejlander'ın kullandığı hile günümüzde hala kullanılan ve bir çok efektin de temelini oluşturan *bileşik baskı (combination print)* tekniğinin ilk örneklerindendir.

1895 yılında, Alfred Clark tarihte ilk olarak kabul edilen film özel efektini gerçekleştirir. “1896 yılında Georges Méliès aynı numarayı kazara tekrar keşfeder. Paris’te bir sokak sahnesini filme alırken kamera tutukluk yapar, film gösterildiğinde kameranın durduğu an ve sonrasında yayaların yön değiştirdiği ve bir adamın kadına dönüştüğü ortaya çıkar.”²⁹ Buradan yola çıkan “Méliès 1899 yılında çektiği *Sindirella (Cinderella)* filminde bir balkabağını Sindirella’nın zarif at arabasına dönüştürür. Bu teknik *stop-motion* adıyla anılır ve animasyoncular ve görsel efekt sanatçıları tarafından hala kullanılır.”³⁰ Georges Méliès’nin yaratıcılığı ve yenilikçiliği ile sinemaya ve efekt tekniklerine kattıkları kuşkusuz sinema sanatının bu günkü haline gelmesini sağlayan önemli öğeleri oluşturmuştur. “1914 yılına kadar beş yüzden fazla kısa film çeker. Bu filmlerde *çoklu ışıklama (multiple exposure)*, *hızlandırılmış devinim (time-lapse)*, *eritme ve elle renklendirme* gibi birçok tekniği keşfeder. En ünlü filmi 1902 tarihli *Ay’a Yolculuk*’ta

²⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/>

³⁰ Roberta Nusim, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences - Visual Effects, Seeing Is Believing*, s.2

minyatür tekniğini kullanırken aynı zamanda oyunculu çekimi animasyonla birleştirir.”³¹

“Amerikan Edwin S. Porter 1903 yılında *Büyük Tren Soygunu* (*The Great Train Robbery*) adlı filmiyle görsel efekt kavramını seyirciyi şaşırtan bir numara olmaktan çıkarır ve film gerçekliğinin bir parçası haline getirir. *Mat* (*matte*) -filmin belli bir alanının pozlanmasını engelleyen bir araç- kullanarak, soygun çekimiyle hareket halindeki bir tren çekimini birleştirir.”³² *Mat* (*matte*) aynı film üzerine birden çok görüntü pozlamak için kullanılan bir tekniktir. “Genellikle çekilecek olan sahnenin ön planını oluşturan oyuncular gibi elemanlar sahnenin çekildiği mekandan farklı bir fonda görmek istenildiği zaman, ön ve arka planları birleştirmek için kullanılır. Bu gibi durumlarda mat arka plandaki resimdir.”³³ Mat çekimi oyuncuların filme alındığı sahnede arka planın siyah kartonlarla kapatılarak arka plana denk gelecek bölgelerin film üzerinde pozlanmamasını sağlar. Oyunculu sahne çekildikten sonra, film geri sarılır ve bu sefer önceden pozlanan alan kartonla kapatılarak arka fon filme alınır. Mat çekimlerindeki en önemli gelişmeler 1900’lerin başında yönetmen Norman Dawn tarafından gerçekleştirilir.

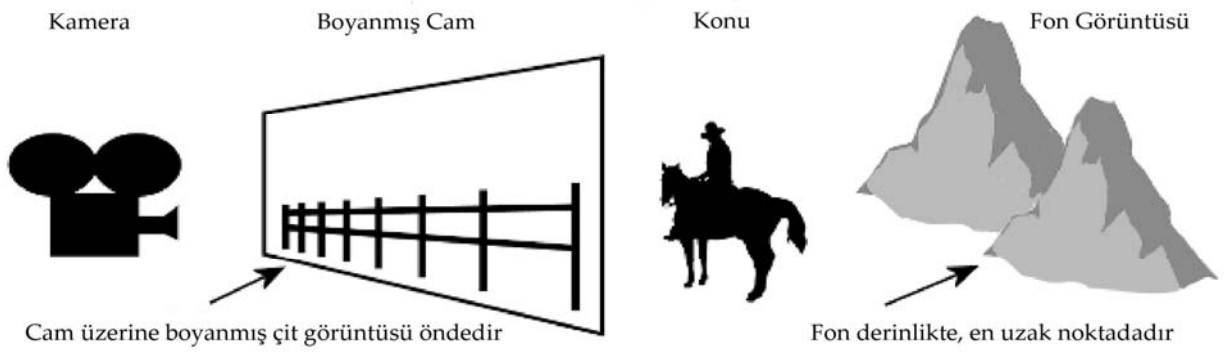
“Yine bu dönemde kullanılan diğer bir teknik *cam çekimi* (*glass shot*) tekniğidir. Daha detaylı bir sahne tasarımı izlenimi yaratmak için cam bir yüzey üzerine yapılan resimlerin çekim sırasında sahneye yerleştirilmesiyle elde edilir. Bu tekniği ilk kullananın Edgar Rogers

³¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/>

³² Roberta Nusim, *a.g.k*, s.3

³³ [http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_\(filmmaking\)#cite_note-Saga-0](http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_(filmmaking)#cite_note-Saga-0)

olduğu kabul edilir.”³⁴ Cam çekiminde “Alıcıdan belirli bir uzaklığa konulan cam üzerine bezemin bir bölümü çizilir; camın boyanmayan bölümlerinden de gerideki yarım bezem görünür. Alıcı bu ikisini birleştirerek film üzerine aktarınca ortaya bütünlenmiş büyük bir bezem görüntüsü çıkar.”³⁵



Resim 2:
Cam Çekimi Tekniğinin Kullanımına Bir Örnek*

Norman Dawn, *mat çekimi (matte shot)* ve *cam çekimi (glass shot)* tekniğini bir arada kullanarak bu tekniklerin kullanımını mükemmelleştirir.

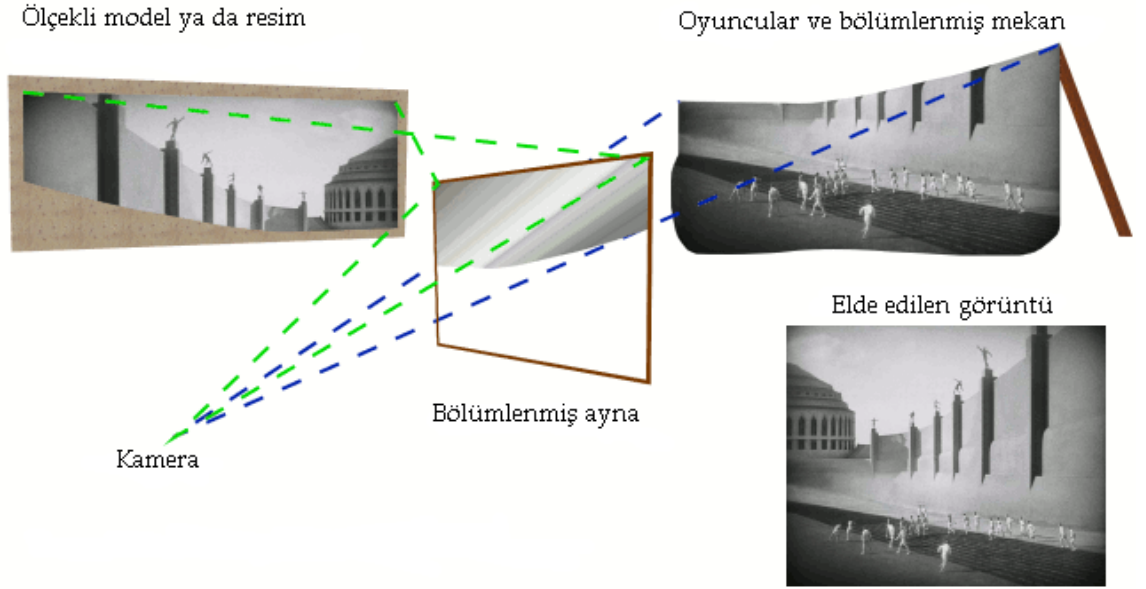
“*Mat (matte)* kullanılarak gerçekleştirilen *bölünmüş ekran (split-screen)* teknikleri aktörlerin aynı sahne içerisinde birden çok kez görülebilmelerini sağlar. Lensin belli bir bölgesi kapatıldıktan sonra,

³⁴ [http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_\(filmmaking\)#cite_note-Saga-0](http://en.wikipedia.org/wiki/Matte_(filmmaking)#cite_note-Saga-0)

³⁵ Nijat Özön, *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*, Kabalcı Yayınevi, Nisan 2000, s.131

* Resmin Kaynağı: Mitch Mitchell, *a.g.k*, s.74

oyuncu bir karakteri canlandırırken filme alınır. Daha sonra diğer bölgeler kapatılır, oyuncu bu sefer başka bir karakteri canlandırır ve bu sahne de aynı film üzerine pozlanır, bu işlem gerektiği kadar tekrar edilebilir. 1921 senesinde *The Playhouse* adlı filmde, Buster Keaton tek bir sahnede bir müzik grubunu, seyircileri ve dansçıları bu tekniği kullanarak tek başına canlandırır. Başka bir sahnede ise arka arkaya dokuz farklı karaktere hayat verir.”³⁶



Resim 3:
Schüfftan İşleminin Metropolis Filminde kullanımına bir örnek*

³⁶ Roberta Nusim, *a.g.k*, s.3

*Resmin kaynağı: http://en.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%BCfftan_process

1920'lerden sonra, film endüstrisinin büyümesiyle efekt teknikleri de gelişir. Yine bu senelerde geliştirilen bir diğer teknik ise *arka yansıtma (rear projection)* tekniğidir. “Bu teknikte çekim bir fon üzerine yansıtılan görüntü önünde yapılır.”³⁷

“1920'lerin ortalarında Alman görüntü yönetmeni Eugene Schüfftan, model ve minyatürleri gerçek set dekoruyla birleştirmek için bir ayna sistemi kullanarak yeni bir teknik geliştirir. Alman yönetmen Fritz Lang'ın 1926 senesinde çektiği *Metropolis* adlı filmdeki fütüristik şehir görüntüsünü elde etmek için, *matte painting (mat boyama)*, *rear projection (arka yansıtma)*, gibi tekniklerin yanı sıra, *Schüfftan İşlemi (Schüfftan Process)* adıyla anılan bu teknik, bir çok sahnede kullanılmıştır.”³⁸

Nijat Özön Schüfftan İşlemini şu şekilde açıklar:

“Belli bir bezemin yalnız bir parçası doğal büyüklükte yapılıp, geri kalan parçası minyatür olarak hazırlanır ve bu minyatürün bir aynadan yansıyan görüntüsü, yarım bezemle birlikte alındığında bütünlenmiş bir bezem görüntüsü verir.”³⁹

Efekt teknikleri günümüzdeki haline gelene kadar seneler içerisinde teknolojik gelişmelerin ışığında sürekli yenilenmiş ve sinema sanatına büyük katkıları olan fotoğraf ve sinema sanatçıları sayesinde günümüzdeki mükemmelliği yakalamıştır.

³⁷ Mitch Mitchell, *a.g.k*, s.28

³⁸ Roberta Nusim, *a.g.k*, s.3

³⁹ Nijat Özön, *a.g.k*, s.607

3.1.2. Günümüz Sinemasında Görsel Efekt Teknikleri

Sinemada görsel efekt teknikleri bilgisayar teknolojisinin günümüzdeki hızlı gelişimiyle doğru orantılı olarak ilerlemiştir. Bu gelişim sinema sanatının yaratım sürecinde sınırlara bağlı kalmasını engellemiş ve sanatçının hayalindeki dünyayı eksiksiz bir biçimde perdeye yansıtabilmesinin önünü açmıştır.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi sinemayı dijital ortama taşımıştır. Dijital ortamda yapılabilecekler ise neredeyse sınırsızdır. Eğer bir film senaryosunda hayali bir mekan ya da hayali karakterler varsa, eskiden bunlar çekim için önceden hazırlanan dekorlar ya da kostüm ve maskelerle canlandırılabilirdi. Eski teknolojiler bu anlamda sinema sanatçısına belli oranda kolaylık sunmuş olsalar da, bugün dijital ortamda yaratılan mekan ve karakterler kadar “gerçekçi” olmaları için çok çaba sarf etmek gerekliydi. Günümüzün dijital teknolojisiyle ise bu gibi özel etkileri “gerçekçi” bir şekilde sağlamak çok kolaylaşmıştır.

Adam Watkins dijital görsel efekt tiplerini üçe ayırır:

“- Tamamen Dijital: Bu durumda hem mekanlar, hem de karakterler dijital ortamda tasarlanmıştır.

- Gerçek oyuncular / Dijital Mekanlar: Sanal setler sinemada oldukça sık kullanılmaya başlanmıştır. Oyuncuları yeşil ya da mavi ekran önünde çektikten sonra arka planı dijital ortamda tasarlamak eski yöntemle set dekoru kurmaktan daha

caziptir çünkü sanal bir dekorda boyutlar ve malzeme yalnızca hayal gücü ile sınırlıdır.

- Dijital Karakterler / Gerçek Mekanlar: Karakter animatörleri gün geçtikçe bilgisayar donanımlarının gelişmesiyle birlikte yeteneklerini dijital ortamda daha gerçekçi karakterler yaratmak ve yarattıkları karakterleri gerçek oyuncularla etkileşime geçirmek için kullanmaya başlamışlardır.”⁴⁰

Günümüzde görsel efekt tekniklerinin çoğu dijital ortamda, gerçek mekanlar ya da oyuncular ile elde edilen görüntüler ve bilgisayarla tasarlanan görüntülerin birleştirilmesiyle gerçekleştirilir. Bu tekniklerin başında *CGI (computer generated image/bilgisayarla üretilmiş görüntü)* gelir.

CGI tekniğinin ilk örnekleri 1970’li yıllarda kullanılmıştır. 1973 tarihli *Westworld* “CGI olarak adlandırılan 2-D (iki boyutlu) bilgisayar animasyonu kullanımını uygulayan kayda değer ilk filmidir.” ⁴¹ Bu filmin devamı olarak 1976 yılında çekilen *Futureworld* ise “Peter Fonda’nın yüzü ve elinin bilgisayardaki sureti ile 3-D CGI (üç boyutlu bilgisayarla üretilmiş görüntü) kullanımının ilk örneğini teşkil eder. Bilgisayar grafiği Triple-I adlı bilgisayarlı görsel efekt şirketi tarafından gerçekleştirilmiştir.”⁴²

⁴⁰ Adam Watkins, *3D Animation: From Models to Movies*, Charles River Media, Rockland, 2001, s. 404

⁴¹ <http://www.filmsite.org/visualeffects9.html>

⁴² <http://www.filmsite.org/visualeffects9.html>

Nijat Özön CGI tekniğini şu şekilde açıklar:

“Bilgisayarla üretilen, işlenen, düzenlenen görüntü. Bu görüntü bir bütün olarak üretilebileceği gibi, var olan bir görüntünün işlenmesiyle de üretilebilir. Başlıca iki yöntem kullanılır. İlkinde kullanıcı bir resim izlencesi yardımıyla resim çizerek, görüntülük üzerinde görüntüyü oluşturur. Bu yöntemde görüntünün niteliği büyük ölçüde kullanıcının resim çizme yeteneğine bağlıdır. İzlençe yalnızca çizimi kolaylaştırmak, yanlış çizilenleri silmek, boşlukları doldurmak, renkleri değiştirmek gibi işlemlerde kolaylık ve hız sağlar. İkinci yöntemde kullanıcı herhangi bir resim çizmez. Bunun yerine bilgisayara istenilen görüntüyü yaratabilmesi için gerekli bilgiler verilir. Bu yöntemle bir kez istenilen görüntü elde edildikten sonra, onun değişik açılardan görünüşü, yinelenmesi, devindirilmesi de sağlanabilir. Bundan dolayı sinemada, televizyonda bilgisayarla üretilen görüntülerde bu ikinci yöntem kullanılır. Günümüzde her çeşit nesnenin gerçeğinden ayırt edilemeyecek görüntüsü üretilebilir. Nitekim bu yöntemle günümüzde birçok filmde, gerçekte var olmayan sanal oyuncular yaratılabildiği gibi, gerçek oyuncuların da aslından ayırt edilemeyecek benzerleri hem de devinimli olarak yaratılabilmektedir.”⁴³

Dijital ortamda karakter yaratmak için kullanılan yardımcı bir teknik olarak *motion capture* (*Hareket Yakalama*) kullanılmakta ve “daha gerçekçi bir 3 boyutlu modelleme için insan, hayvan veya bitkilerin üzerine hareketi sırasında kayıt yapabilme özelliğine sahip cihazların yaptıkları kaydı dijital ortama aktarması işi olarak tanımlanmaktadır.”⁴⁴

⁴³ Nijat Özön, a.g.k, s.111

⁴⁴ http://tr.wikipedia.org/wiki/Motion_capture

CGI tekniđi ve motion capture kullanılarak yaratılan karakter örneđi olarak Yüzüklerin Efendisi üçlemesindeki Gollum karakteri verilebilir.

“CG karakterinin anlaşılrlılıđını arttırabilmek için, *Gollum* karakterinin doğa dışı bir yaratıđa dönüşümünden önceki, hobbit/insan haline anlatım içerisinde yer verilmiştir. Dönüşümün süreçlerinin ve yüzüğün karakterin özelliklerinde yarattıđı deđişim ve çürümenin aktarılması da izleyicide filmin kahramanına, diđer bir deyişle *Frodo*’ya yönelik bir sıcaklık ve yakınlık yaratılmaya çalışılmıştır. Söz konusu dönüşüm ayrıca yaratıđa karşı bir acıma duygusu uyandırmakta ve onun da filmdeki diđer karakterlerden farklı olmadığını vurgulamaktadır. CG görüntülerinin yaratılmasının temelinde insan performansı yer almakta. Karakterin yaratılmasında oyuncu Andy Serkis, diđer oyuncularla birlikte sahnelerde rol almış ve de dijital olarak çıkartılmış ya da çerçevenin dışında bırakılmıştır. Serkis’in performansı da “motion capture” ile kaydedilmiş ve de Gollum diđer karakterle bir arada yer aldıđı sahneleri yaratabilmek için animasyon haline getirilmiştir. Serkis bu konudaki görüşlerini şu şekilde dile getirmekte; “Animasyon ekibinin Gollum için yaptıkları şey inanılmazdı... Benim sette ortaya koyduđum performans ve ham çekimlerle ortaya koydukları gerçekten çok etkileyiciydi. Benim yaptığım şeyin, oynadıđım rolün özünü bulmayı başarıyorlardı ve sonra da hayran olunacak yetenek ve becerileriyle bunu genişletiyor, başka bir düzeye taşıyor, rolün altında yatan psikolojinin gücünü arttırıyorlardı.”⁴⁵

⁴⁵ Shilo T. McClean, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*, MIT Press, 2007, s.213

CGI tekniğinin karakter yaratmanın yanı sıra diğer bir kullanım alanı da sanal mekanlar yaratmaktır. Günümüzde bilim kurgu ve fantastik sinema örneklerinde bu kullanıma oldukça sık rastlanır.

“DVFx ile yaratılan gelecek şehirleri geleneksel matte-painting (mat boyama) tekniklerinin sunduklarına oranla çok daha çekici özelliklere sahiptir. İlk olarak örneğin, şu anda yaşamakta olduğumuz şehirlerin geleceğe dönük versiyonları, film endüstrisinin hayali şehirler yaratmak için kullandığı tekniklerle oluşturulmaktadır. Günümüzde mevcut mimari uygulamalar, çoğunlukla binaların ve yaşam alanlarının, tasarıma ya da yapıma yönelik olarak, CG görselleştirmelerine (visualizations) dayanmaktadır. Var olan mevcut yapı çevresinin belirlenen ya da hayal edilen bir şekilde yeniden ele alınması, bize içinde bulunduğumuz uzayın değişebilir bir alan, sürekli modifikasyonlara konu olan bir nesne olduğuna ve alternatif bakışlardan oluştuğuna dair bir bakış açısı sunar. Bu alternatif bakışlar ve hayali yapılar ile yerler, katı gerçeklik ve tasarlanan deneyim arasındaki sınırları belirgin olmaktan çıkartan betimlemelerle bezenmiş sanal kamera hareketleri yardımıyla oluşturulabilir.”⁴⁶

İnandırıcı ve gerçekçi bir dekor kurmanın zorluğu ve masrafının ötesinde, film mekanlarını sanal ortamda hazırlamak hayal edilen mekanın kısıtlama olmadan görselleştirilmesini sağlamaktadır. Bu anlamda film yönetmenine ve yapımcısına sağladığı özgürlük nedeniyle günümüzde sanal mekan kullanımının artmasına sebep olmaktadır.

⁴⁶ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.206

Dijital görsel efektlerin gerçekleştirilmesinde kullanılan diğer bir yardımcı teknik ise *Motion Control (Dykstraflex, Bilgisayar Destekli Devinim)* teknolojisidir.

“Nesnelerin, maketlerin, robotların bilgisayar yardımıyla uzaktan komuta edilerek devindirilmesini sağlayan düzenek. Özellikle bilgisayarla gerçekleştirilen etkilerde önemli bir yer tutar. Bilgisayar destekli devinim George Lucas’ın 1975’te kurduğu ve özel etkileri geliştirmeyi erekleyen *Industrial Light and Magic (ILM)* adlı ortaklıkta John Dykstra tarafından geliştirilmiş ve *Star Wars/Yıldız Savaşları, Star Trek/Uzay Yolu, Indiana Jones, E.T. Jurrasic Park* gibi filmlerde kullanılmıştır. Bu yöntem hem alıcının hem de maketlerin birbiriyle eşlemeli olarak uzaktan komutla çalıştırılmasına dayanır. Devinimli örtü önünde bulunan maketler ile alıcı, hazırlanan bilgisayar izlencesi sayesinde birbirine göre hep aynı durumu korurlar ve aynı çekim gerektiğinde birçok kez yinelenebilir.”⁴⁷

Dijital efektlerin son haline gelmesi ve tamamlanması için çeşitli bilgisayar destekli tekniklerin ve çekimlerin birleştirilmesi işlemine *compositing (resim bileştirme)* denilmektedir. Efektlerin gerçekçiliği ve mükemmelliği büyük ölçüde bu işlem sırasında yakalanmaktadır. Bu nedenle dijital efekt teknolojisinin önemli bir dalıdır.

Unutulmamalıdır ki bir filmde görsel efektler filmin bütünü içinde seyirci tarafından “efekt” değil de “gerçek” olarak algılanırsa efektler o kadar iyi kabul edilir. Ancak o zaman görsel efektler sadece efekt olmaktan çıkar ve sinema diline kazandırılmış sözcük dağarcıkları halini alır.

⁴⁷ Nijat Özön, a.g.k, s.110

3.2. Görsel Efekt Uygulamalarının Sinemada Bir Anlatım Aracı Olarak Kullanımı

Sinema bir öykü anlatım aracı olarak ele alındığında tutarlılık, inandırıcılık, olabilirlik gibi sorumlulukları da üstlenmiş sayılır. Bir film yapım aşamasında oyuncu seçiminden, dekora, kostüme, mekana ve zamana kadar her konuda bu sorumlulukları yerine getirebilecek şekilde tasarlanır. Görsel efekt uygulamaları da film anlatımına katkıda bulunacak bir öge olarak aynı sorumlulukları yerine getirmek durumundadır. Hele ki eğer film konusu gereği hayali karakterlerin yer aldığı bilinen mekanların dışında fantastik öğelerin var olduğu bir dünya yaratılmasını gerektiriyorsa görsel efektlerin vazgeçilmez bir anlatım aracı olarak bu sorumlulukları yerine getirmesi şart olur.

“E. H. Gombrich de hayali olanı ya da bilinmeyeni ortaya koymanın güçlükleri hakkındaki görüşlerini *“Bilinenler her zaman için bilinmeyeni ortaya koymaya başlamanın bir başlangıç noktası olarak kalmaya devam edecektir, var olan mevcut görüntüler ve sunumlar, sanatçı gerçeği kaydetmek için çabalarken onun üzerindeki büyüsünü yapmaya devam edecektir”* şeklinde belirtmektedir. Yine de hikayeler, kahramanlarına soluk aldirmek için ilginç durumlar ve mekanlar yaratmaya devam etmektedir. Bu durum, geçmişimizin yeniden keşfi ve yeniden icadı ile; *Troy* (2004, Petersen) and *Alexander* (2004, Stone), fanteziler ile (*Lord of the Rings*) ya da geçmiş ve geleceğin birbirine karıştırılması ile (*Sky Captain* ve *World of Tomorrow*) olabilir. Bu büyük

ölçekli projelerin, film yapımı açısından bakıldığında, DVFX yardımı olmadan gerçekleştirilmesi hayal dahi edilemez.”⁴⁸

Sinemasal öykü anlatımında, sadece anlatıcının hayal gücü ile sınırlandırılan dünya varyasyonları söz konusu olduğunda seyirciyi “ikna etmek” önemli bir hale gelir. Bu noktada “gerçekçilik” her ne kadar sinema sanatı için çelişkili bir ifade olsa da yönetmenin üzerinde durması gereken bir husustur.

“Kuhn filmlerde yaratılan görünür dünyalar ve bu dünyalarda geçen bilim kurgu türüne özgü hikayeler ile söz konusu dünyalarda hüküm sürmekte olan kurulu düzeni yansıtan görüntü ve görünümüleri açısından tekil örnekler olduğunu belirtmektedir. Bu durumun bilim kurgu türü dışındaki filmler açısından da doğru olduğu söylenebilir. Fantastik filmler de bize Orta Dünya’nın görüntülerinden (*The Lord of the Rings*), Hogwarts’ın tiyatroya sahnelerine (*Harry Potter*) kadar birçok görünümü fotoğraf gerçekliğinde sunmaktadır. Dönem filmleri de Roma’nın yeniden inşa edilmiş halini (*Gladiator*) ve Varşova’nın yıkıntılarını (*The Pianist*) bize sunmaktadır. Aynı şekilde felaket filmleri de meteor çarpması (*Deep Impact, 1998, Leder*) ya da iklim değişikliği (*The Day After Tomorrow*) gibi şok edici ve dramatik olaylar konusunda ikna edebilmek üzerine kurulmuştur.”⁴⁹

McClean, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* adlı kitabında, görsel efekt uygulamalarını biçimsel olarak sekiz kategoriye ayırır:

⁴⁸ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.209

⁴⁹ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.210

Belgesel (documentary), *görünmez* (invisible), *uyumlu* (seamless), *abartılı* (exaggerated), *fantastik* (fantastical), *gerçeküstü* (surrealist), *yeni gelenekçi* (new traditionalist), *hiperrealist* (hyperrealist).

Görsel efektlerin *belgesel* kullanımına örnek olarak Jurrasic Park verilebilir.

Görünmez ve *uyumlu* kullanımlar birbirine oldukça yakındırlar. *Görünmez* kullanımda efektler “fark edilemez ya da fark edilemeyecek kadar iyi gizlenmiştir. Öyle ki fark edilmesi halinde efekt uygulayıcısı için bir başarısızlık olarak kabul edilir.”⁵⁰ *Uyumlu* kullanımda ise tıpkı *görünmez* kullanımda olduğu gibi efektler seyirci tarafından fark edilemez ancak “*Piyanist* filmindeki yıkılmış Varşova görüntüsünün gerçek oyuncularla birleştirilmesinde olduğu gibi efekt görüntüsü fark edilemez olsa da seyirci için 1945 yılı Varşova’sının erişilemez bir mekan olduğu aşıkardır olduğundan efektin varlığı ayırt edilir.”⁵¹

Abartılı kullanım “gerçek öykü anlatımıyla olağanüstü hikayeler arasındaki ince çizgide, iki arada bir derede kalır. *Hero* filmindeki efektler bu çizgide nasıl arada kalınacağına güzel bir örnek teşkil eder.”⁵²

Fantastik kullanımda ise “efekt sekanslarında, DVFX hayrette bırakıcı kalitede görüntüler yaratmak ve algısal gerçeklik standardında

⁵⁰ Shilo T. McClean, *a.g.k*, s.77

⁵¹ Shilo T. McClean, *a.g.k*, s.78

⁵² Shilo T. McClean, *a.g.k*, s.85

imkansızı gerçekleştirmek için kullanılır”⁵³. *Yüzüklerin Efendisi*, *Harry Potter*, *Avatar* gibi filmler de bu kullanıma örnek teşkil eder.

Surrealist kullanıma örnek olarak *Fight Club* filminin açılış sahnesi, *Moulin Rouge*’daki “absinth” sahnesi verilebilir. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* ise bu kullanımı barındıran birçok sahne içerir.

Yeni gelenekçi (New Traditionalist), *hiperrealist* (HyperRealist) kullanımlar ise animasyon filmleri için geçerli olan kategorilerdir.

“Bilgisayar ve grafik teknolojilerindeki gelişmeler gelecek ve gelecekteki durumumuz hakkındaki fikirlerimizi ortaya koymak, hayata geçirmek için bize oldukça değerli olanaklar sunmaktadır. Bordwell ve Thompson’a göre animasyon filmlerinde yönetmenin mizansen üzerindeki kontrolü en çok noktada olabilmektedir. Filmler içerisinde, oyuncu performansları da dahil olmak üzere, animasyon ile yaratılan sekansların ve öğelerin giderek artan bir şekilde kullanılmasının, gelecek üzerinde ve bu gelecekteki rolümüz hakkında kontrol sahibi olma isteğimizin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bettelheim’ın çalışmasında da belirtildiği gibi, masallar çocuklara büyümenin neden olduğu sorunlarla baş edebilme konusunda yardımcı olmaktadır. Bettelheim’a göre bir masalın çocukların ilgisini bütünüyle çekebilmesi için, onları eğlendirmesi ve de meraklarını uyandırması gerekir. Ancak bir masalın uzun süre anlatılabilmesi için; çocukların hayal gücünü harekete geçirmesi, zihinsel yapılarını geliştirme ve duygularını anlayabilme konusunda yardımcı olması, kaygılarına ve ilham kaynaklarına uyumlu olması, karşılaştıkları zorlukları anlaşılır kılması

⁵³ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.89

ve bu arada da yaşadıkları problemlere çözümler getirmesi gerekmektedir. Birçok film de masalların oynadığı bu rollere duyulan ihtiyacı tatmin etmeye çalışır ve DVFX de hayali dünyaları gerçeğe dönüştürerek ve anlatımsal öğeleri güçlendirerek, anlatılan hikaye için gerekli olan görsel öğelerin ve görüntülerin yaratılmasına hizmet eder. Eğer yapımcılar DVFX'in ne gibi katkıları olacağının farkındaysa, hem teknik hem de anlatım açısından daha iyi hikayelerin ortaya konulmasını sağlarlar.”⁵⁴

“Kuhn’a göre bilim kurgu türündeki yaklaşımlardan birisi de farklı dünyaların gözler önüne serilmesidir. Birçok filmde bir şekilde başka ve farklı dünyalardan görüntüler sunulmaktadır. Bu görüntüler başka geçmişlerden, başka kültürlerden ve mekanlardan, sosyo-ekonomik açıdan başka sınıflardan ve başka ırklardan olabilir. CG’nin başka dünyaların yaratılmasındaki rolü, geçmiş dünyaların hatırlanması olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel açıdan ikna edici fotografik görüntüler, arkeolojik yapıların küllerinden doğarak yeniden ortaya çıkmalarını sağlamaktadır. Bu görünüm bize sadece şu anda sahip olduklarımızın geçici olduğunu göstermekle kalmaz, aynı zamanda bugünümüzün kurtarılabileceğini ve görkemli bir geleceğin mümkün olduğunu ifade eder. Ancak bu noktada geçmişin ve tarihin herhangi bir döneminde geçen distopyatik yaklaşımları da unutmamak gerekir. Nasıl ki Roma kenti New York’un görkemine ve şaşaasına ulaşamamış olsa da kentin anıtlarını hayal edebiliyoruz, aynı şekilde gelecekteki “daha yüksek ve daha dolu” yeni şehirlerle karşılaştırdığımızda da New York’u bir yıkıntılar şehri olarak algılayabiliriz. Bu noktada sorulması gereken asıl soru ise; kendimizi bu

⁵⁴ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.215

yeni şehirlerde ya da uzayın ucundaki kasabalarda ne şekilde görüp göremediğimizdir.

Dünyanın harikaları sadece bu dünyaya ya da sahip olduğumuz mevcut koşullara ait değildir. Bu harikalar aslında henüz daha üzerinde adımımızı atmadığımız dünyalara ve de henüz daha dönüşmediğimiz fakat kendimizi teknolojiye adayarak evrimimizi ve ilerlememizi sürdürdüğümüz ölçüde benzeyeceğimiz varlıklara da aittir. Campbell 1970’de “Ay’daki astronotlarımız Ay’ı Dünya’ya doğru çektiler ve Dünya’yı yükselen cennetine doğru ittiler” derken buna benzer bir yaklaşımı ortaya koyuyordu. Filmlerde kullanılan DVFX bize, bilinçli hayal gücümüzle yarattığımız düşlerimizi ve henüz sadece düşlerimizde görmekte olduğumuz dünyaları göstermektedir.”⁵⁵

⁵⁵ Shilo T. McClean, *a.g.k.*, s.216

4. “BİR TAHTA PARÇASI” FİLMİNİN YAPIM SÜRECİ

4.1. Yapım Öncesi Aşamalar

4.1.1. “Bir Tahta Parçası”nı Uyarlamak

Öyküyü senaryoya uyarlarken orijinaline sadık kalmak istedim. Ancak bu aşamada öyküyü birebir olarak senaryo haline getirmenin sinematografik anlatımda büyük eksikler yaratacağının farkına vardım. Karşılaştığım ilk sorun Ray Bradbury’nin öyküsünde yarattığı dünyanın görsel yansımasını nasıl yakalayabileceğimdi. Bir öykü okurken, kelimeler gözlerimizin önünden akarken, okuyucu olarak bir yandan da görsel bir dünya yaratırız. Sinemada ise görsel dünya zaten yönetmen ve senarist tarafından yaratılmış olur. İzleyici kendisini bu dünyanın içerisinde bulur. Bu noktada hem filmin yönetmeni hem de öyküyü senaryo haline getiren kişi olarak bu dünyayı benim yaratmam gerekiyordu. Bunun için öncelikle Ray Bradbury’nin öyküde kelimelere dökmediği dünyayı kafamda şekillendirdim.

Öyküde mekansal olarak verilen ilk ipucu bir karargahta subayın odasında olduğumuzdu. Bu karargah hangi şehirde ve hangi ülkede? Bu soruların cevabı birebir olarak yoktu. Çavuş’un bir uçağa atlayıp Avrupa’ya gitmekten bahsettiği noktada başka bir kıtada oldukları anlaşılıyordu.

Öyküde benzer bir şekilde bir zamansızlık da mevcuttu. Günümüz, gelecek ya da geçmiş; buna ait bir ipucu yoktu. Belirli bir teknolojinin var olduğu Çavuş'un bir bilim adamı olması ve "Paslanma" icadı sayesinde anlaşılıyordu. Subay'ın doktorla yaptığı telefon konuşmasında ise bir "On Altı Yıl Savaşı"ndan bahsediliyordu.

Bu noktada yaratacağım dünyanın günümüzdeki halinden farklı, bir çeşit gelecek versiyonu olması gerektiğine karar verdim. Yine de öykünün orijinalindeki gibi zamansızlık ve mekansızlık duygusunu da korumak istedim. Bunu yaparken de, Ray Bradbury'nin kelimeleri bu amaç için kullanmaması ve öykünün okuyucu üzerinde bırakacağı duyguya güvenmesi gibi ben de diyaloglarda zamansal ve mekansal referanslar vermemeye ve bu duyguyu filmin görselliği ile yaratmam gerektiğine karar verdim. Bu doğrultuda yaptığım çalışmaları ise yapım tasarımı bölümünde detaylı bir şekilde anlatacağım.

Öykü ile senaryo arasındaki en büyük farkı yaratan, benim öyküdeki Subay karakterini, senaryoda bir kadın generale çevirme kararım oldu. Ray Bradbury'nin öyküsünü ilk okuduğumda, o dünya içerisinde var olan tek amacın savaşmak olduğu hissine kapıldım ve senaryoyu bu hissi koruyarak devam ettirmek istedim. Böyle bir dünyada yaşayan insanlar sadece asker olabilirlerdi, cinsiyet ve yaş ayrımı olmaksızın herkes orduya hizmet ederdi. Bu fikri desteklemek adına, -şu an yaşadığımız dünyada olacağı gibi- ordunun üst düzey yetkilisi erkek subay yerine geçecek güçlü bir kadının filmde yer alması gerektiğine karar verdim.

4.1.2. Sinopsis

Dünya’da bugün bildiğimiz siyasi coğrafya tamamen değişmiş, asırlardır süren savaşların sonunda yeni ülkeler doğmuş ve yok olmuştur. Dünya artık iki büyük askeri devletin mutlak egemenlik savaşı içerisinde. İnsanlar nesillerdir askeriye’nin ihtiyaçları doğrultusunda çalışmaya ve yaşamaya alışmışlardır. Her birey asker olarak doğmakta ve bu doğrultuda yeteneklerine göre orduda görevlendirilmektedir.

Böyle bir ortamda dünyaya gelmiş, yirmili yaşlarının sonunu yaşayan Çavuş, orduda Bilim ve Silah Araştırma Geliştirme Bölümü’nde görev yapmaktadır. Diğer insanların aksine, yaşadığı dünyayı sorgulayan bir yapısı vardır. Bir süredir içerisinde yaşadığı bu durum onu son zamanlarda sinirli ve gergin bir hale getirmiş, ekibi içerisinde kendini soyutlamıştır. Bu durum General’in kulağına gider ve Çavuş yaşadığı dünyayı iligine kadar temsil eden General ile yüzleşir. General’in bilmediği şey ise Çavuş’un aslında basit bir buhran yaşamadığı, tüm Dünya düzenini sarsacak yeni bir buluşu, silahları bir anda yok eden “Paslanma”yı keşfettiğidir.

4.1.3. Filmin Sanatsal Düşüncesi

Filmde, savaş dışında bir amacın kalmadığı bir dünyada, savaşın simgesi General ve barışın simgesi Çavuş'un karşı karşıya gelmeleriyle aslında insanlığın yaşam serüveni sonunda savaşın mı yoksa barışın mı galip geleceği sorusu soruluyor. Bu noktada kader bireylerin kişisel tercihleriyle çiziliyor. Savaşın sürmesine izin vermek mi? Barış için eyleme geçmek mi?

4.1.4. Senaryo

BİR TAHTA PARÇASI

SAHNE 1 STOK GÖRÜNTÜ

Tüm dünyadan çeşitli savaş görüntüleri, atom bombası, silahlı insanlar... Savaş görüntüleri üzerine askerlerin ayak sesleri biniyor.

SAHNE 2 KARARGAH - ANA BİNA ÖNÜ

DIŞ/GÜN

Karargah ana binası. Uzaktan askerlerin ayak sesleri geliyor. Binada bayraklar asılı. Kamera binayı görerek alçalırken askerlerin ayak sesleri yakınlaşıyor. Binanın giriş kapısının önünde iki nöbetçi bekliyor. Alt açıda askerlerin postallı ayakları kadrja giriyor. Kameranın önünden geçiyorlar. Son asker geçip giderken, Çavuş'un postallı ayaklarını görüyoruz, ana binaya doğru ilerliyor. Üzerinde diğer askerlerden farklı

olarak dar siyah pantolon, gri kolsuz ceket ve kırmızı uzun kollu dar bir içlikten oluşan üniforması var. Kamera yavaşça takip ederek yükseliyor. Çavuş ana binaya giriyor. Yüzü görünmüyor.

SAHNE 3 GENERAL'İN ODASI

İÇ/GÜN

Işıklı taktik masasının üzerinde çalışan bir çift kadın eli masadan gelen ışıkla aydınlanan haritanın üzerine bölükleri temsil eden maketleri yerleştiriyor. Ceketinin kolları kırmızı. Masanın üzerinde bir bıçak var.

SAHNE 4 KARARGAH - BÜYÜK SALON

İÇ/GÜN

Çavuş karargahın ana binasının sütunlu büyük salonunda kalabalık arasında yürüyor. Ortamda Çavuş' u etkilemeyen genel bir telaş havası hakim. Çavuş'un yüzü görünmüyor.

SAHNE 5 GENERAL'İN ODASI

İÇ/GÜN

General'in elleri. Dolabın önünde, dosyaları karıştırıyor. Derinlikte çalışma masası duruyor. Aradığını buluyor, çekip alıyor, masasına yöneliyor.

SAHNE 6 MERDİVEN

İÇ/GÜN

Çavuş üst kata çıkıyor. Yüzü görünmüyor.

SAHNE 7 GENERAL'İN ODASI**İÇ/GÜN**

General çalışma masasında oturuyor. Ellerini görüyoruz. Dolaptan aldığı dosyayı açıyor ve okumaya başlarken eli mektup açacağına uzanıyor. Bir asker hakkında olduğu anlaşılan dosyayı okurken mektup açacağını elinde çevirmeye başlıyor. (Derinde kapıyı görüyoruz.)

SAHNE 8 KORİDOR-General Odası Kapı**İÇ/GÜN**

Çavuş General'in odasının önüne geliyor. Sakin bir şekilde kapıyı çalıyor.

SAHNE 9 GENERAL'İN ODASI**İÇ/GÜN**

Kapı çalınıyor. Çavuş içeri giriyor. General Çavuş'u sorgulayıcı bir ifadeyle süzdükten sonra,

GENERAL:

Otur bakalım...

Çavuş General'in masasının önündeki sandalyeye doğru ilerliyor, otururken,

ÇAVUŞ:

Teşekkür ederim... Efendim.

General önündeki kağıtları topluyor ve kollarını masaya yerleştirip sandalyesinde dikleşirken,

GENERAL:

Birkaç aydır seninle ilgili söylentiler duyuyorum.

General sandalyesinde arkasına yaslanıyor ve Çavuş'u rahatlatmak isteyen bir ses tonuyla,

GENERAL:

Araştırma ekibinle sorun yaşıyormuşsun. Seni tedirgin eden bir şey mi var?

General Çavuş'tan bir cevap bekliyor, ama Çavuş sessiz kalıyor, bakışı silahların ve haritaların olduğu duvara dönüyor. General de o tarafa bakıyor.

GENERAL:

Belki de görev yerini değiştirmek istersin. Mesela denizaşırı bölgelere gitmek. Masa başı görevi senin gibi gençleri çabuk tüketiyor. Bu eski savaşa aktif olarak katılmaya ne dersin?

Çavuş'un yüzünü savaş fikrini kafasından geçirir gibi düşünceli bir ifade kaplıyor,

ÇAVUŞ:

Eski savaş...

Sonra bu düşünceyi reddeden bir tavırla General'e dönüyor,

ÇAVUŞ:

Bunu hiç düşünmedim.

GENERAL:

Peki, istediğin şey ne?

Çavuş hiç düşünmeden cevap veriyor,

ÇAVUŞ:

Barış içinde yaşayan bir dünya.

General alaycı bir tavırla,

GENERAL:

Nasıl olacak bu?

Çavuş, kendi kendine konuşur gibi, uzak bir noktaya bakarak,

ÇAVUŞ:

**Silahların bir gece içinde paslanacak,
bakterilerin bomba kasaları içinde
ölecek, tankların tıpkı tarihöncesi
canavarlar gibi, katran çukuruna dönen
yollarda batacak...**

Çavuş bir anda gözlerini General'in gözlerine kilitliyor ve kendinden emin bir şekilde,

ÇAVUŞ:

İşte istediğim bu.

General Çavuş'un söylediklerini geçiştiren bir şekilde,

GENERAL:

Hepimizin istediği bu kuşkusuz. Şimdi bırak idealizmi de nereye gönderilmek istediğini söyle bana. Batı ya da kuzey cephesi, seçim senin.

General arkasına şekilde gözlerini Çavuş'a diyor. Çavuş ellerini evirip çeviriyor, parmaklarına bakıyor, yüz kasları gergin bir şekilde,

ÇAVUŞ:

Dünya yarın uyanıp da bütün silahların un ufak olduğunu görürse siz subaylar ne yaparsınız?

Diğerleri ne yapar?

General kendinden emin ve sakin bir edayla ayağa kalkıyor,

GENERAL:

İlgi çekici bir soru, bu gibi teorilerden bahsetmeyi severim...

Pencerenin önüne geliyor, perdeyi aralıyor, dışarı bakarken,

GENERAL:

Böyle bir şey olursa, her ulus kendi silahlarının yok olduğunu düşünür ve bu yıkımdan düşmanı sorumlu tutar. Bütün dünyayı bir intihar dalgası kaplar, stoklar tükenir, tahmin edemeyeceğin trajediler yaşanır.

Çavuş heyecanlanıyor ve umut dolu bir ses tonuyla,

ÇAVUŞ:

Ama bundan sonra da...

Silahların bütün dünyada yok olduğunu anladıktan, artık korkacak bir şey bulunmadığını fark ettikten sonra hepimiz her şeye yeniden başlamaya karar verirsek... O zaman?

General araladığı perdeyi bırakırken hiç tereddüt etmeden,

GENERAL:

İlk fırsatta tekrar silahlanırlar.

Çavuş ayağa kalkıyor,

ÇAVUŞ:

Ya yeniden silahlanmaları önlenirse?

General, Çavuş'a sert bir bakış atıyor ve odanın diğer tarafına doğru yürümeye başlıyor.

GENERAL:

**İş oraya varırsa yumruklarını
kuşanırlar. Muştalarıyla dev ordular
sınırları bekler...**

General silahların ve haritaların asılı olduğu duvarın önünde, duvara dönük duruyor. Haritalara bakarak,

GENERAL:

**...Çıplak elle kalsalar tırnaklarıyla
savaşırlar. Bacaklarını kessen
birbirlerine tükürürler. Dillerini
kessen, dudaklarını birbirine diksen
havayı öyle nefretle doldururlar ki
gökyüzündeki kuşlar bile ölür.**

Çavuş General'e doğru yürüyor,

ÇAVUŞ:

**Demek insanların birbirlerini
öldürmelerini engellemenin çaresi yok
diyorsunuz.**

General Çavuş'a dönüyor, ayakta karşı karşıya geliyorlar.

GENERAL:

**Kesinlikle yok. Uygarlığın soluğu
kesilir ve şok nedeniyle de ölür.**

**Kaplumbağanın kabuğunu söküp
almaya benzer.**

Çavuş'un dudaklarında hafif bir sırıtma belirip yok oluyor.

ÇAVUŞ:

**Ya da orduda güçlü ve rahat bir
konumunuz olduğu için hem bana hem
de kendinize yalan söylüyorsunuz...**

General Çavuş'un iğnelemesini görmezden geliyor.

GENERAL:

Bu kadar yeter!...

**Paslanmanı falan da unut artık, bırak
bunları.**

Çavuş bir anda tedirginleşiyor.

ÇAVUŞ:

Nereden biliyorsunuz?

General Çavuş'un tepkisine anlam veremiyor.

GENERAL:

Neyi?

ÇAVUŞ:

Paslanmayı!

General Çavuş'a gülerek,

GENERAL:

Sen neden bahsediyorsun?

Çavuş son derece kendinden emin bir şekilde,

ÇAVUŞ:

**Yapabilirim, istersem paslanmayı
hemen bu gece başlatabilirim.**

General Çavuş'un delirdiğini düşünmeye başlıyor, inanmaz bir tavırla,

GENERAL:

Ciddi ol Asker!

General masasına doğru yürümeye başlıyor, Çavuş da arkasından takip ediyor.

ÇAVUŞ:

**Ciddiyim, bir süredir aklımda sizinle bu
konuyu konuşmak vardı. Beni çağıran
siz olduğunuz için memnunum...**

General sandalyesine oturuyor, Çavuş'a bakmıyor. Önündeki dosyadan bir kağıt çıkartırken Çavuş da oturuyor.

ÇAVUŞ:

**...Çok uzun zamandır kayıt dışı olarak
bu proje üzerinde çalışıyordum.**

Çavuş hararetli bir şekilde, elleriyle havada hayali atomları göstererek,

ÇAVUŞ:

Bakın...

**Mesela bir çelik zırhı incelerseniz
atomların belli bir düzeni olduğunu
görürsünüz...**

Elini atomları dağıtır gibi havada sallıyor,

ÇAVUŞ:

**...Ben bir dengesizlik faktörü bulmaya
çalışıyordum. Bir anda aklıma havada
her zaman bir paslanma etkeni olduğu
geldi. Su buharı ve oksijen.**

Çavuş sandalyesinin ucuna doğru kayıyor ve General'e daha yakın
durmak için ona doğru eğiliyor.

ÇAVUŞ:

**Biliyorsunuz, benim uzmanlık alanım
fizik ve metalürji. Basitçe anlatmam
gerekirse, yapmam şey çeliğe bir çeşit
sinirsel yıkım yaşatmaktı. Bundan
sonrasını atmosferdeki su buharı**

halledecekti. Tm metalleri etkileyemezdim tabii ki. Medeniyetimiz elięe dayalı, btn binaları yok edemezdim. Sadece silahları, mermileri, tankları, uakları, zırhlı gemileri yok etmeliydim. Sadece silahların yakınında olmam ve makinayı alıřtırmam hepsini yok eder.

GENERAL:

Tanrıyı oynadıęını dřndn m hi?

AVUŐ:

Tanrı'yı oynamak Tanrı'nın iŐi.

Ben sadece onun yarattıęı dnyadan ilham aldıęımı syleyebilirim, eęer kastettięiniz buysa.

General nnde duran kaęıda yazmaya baŐlıyor. Kafasını kaldırmadan,

GENERAL:

Kt bir őey bekledięimden deęil ama sence de artık bir doktora grnmenin vakti gelmemiŐ mi?

Çavuş General'i duymamış gibi, gergin, eli cebine gidip geliyor,

ÇAVUŞ:

**Makine hakkında yalan söylediğimi mi düşünüyorsunuz? Bir zamanlar atom bombası da hayaldi. Bugün onun yarattığı yıkımın üzerinde yaşıyoruz...
...Aylardır düşünüyorum, sizin değişinizle kaplumbağanın kabuğunu sökersem ne olur diye...**

Çavuş hayal aleminden çıkmış gibi sakinleşiyor, General'e dönerek,

**... Her şey netleşti. Kimse kocaman uçakların uçabileceğine inanmıyordu, atomun bu denli yıkıcı olabileceğini düşünmemişti. Ve şu anda kimse barış olacağına inanmıyor.
Ama olacak.**

General hızla kağıda imza atıyor, tahammülsüzce,

GENERAL:

**Şu formu başhekime götür Asker!
Hemen!**

Çavuş ayağa kalkıyor, Generale dönük duruyor, General kağıda mühür basıyor, kağıdı Çavuşa uzatırken,

ÇAVUŞ:

Bana zaman ayırdığınız için teşekkür ederim efendim.

Çavuş General'in uzattığı kağıdı almıyor. General sinirle ayağa kalkıyor.

GENERAL:

Asker kendine gel! Ayrılmana gerek yok, kimse sana zarar vermek istemiyor.

Çavuş odadan çıkıyor. Kapı kapanınca General masanın önüne doğru yürüyor.

SAHNE 10 KORİDOR

İÇ/GÜN

Çavuş koridorda yürüyor.

SAHNE 11 GENERAL'İN ODASI

İÇ/GÜN

General masanın önünde elleri arkasında birleşik volta atıyor. Yüzü düşünceli.

SAHNE 12 KARARGAH BÜYÜK SALON

İÇ/GÜN

Çavuş dışarı adım atıyor ve duruyor. (Ters ışık)

SAHNE 13 GENERAL'İN ODASI**İÇ/GÜN**

General masanın önünde yürürken bir anda telefona uzanıyor.

SAHNE 14 KARARGAH**DIŞ/GÜN**

Çavuş durduğu yerde elini cebine sokuyor.

SAHNE 15 GENERAL'İN ODASI**İÇ/GÜN**

General masanın önünde telefon elinde, arkasında derinlikte duvardaki silahları görüyoruz. General konuşurken nerden geldiği anlaşılmayan rahatsız edici tiz bir ses etrafı kaplıyor.

GENERAL:

Odamdan çıkan askeri durdurun...

ASKER (Telefondan):

Emredersiniz...(cızırtıyla karışıyor, anlaşılmıyor)

General telefonun düğmesine basıyor, hattın bozulduğunu anlıyor. Bu sırada pencereden odaya giren ışık sarı- turuncu bir renge dönüşüyor. Odayı hafif bir sis sarıyor. General silahlara dönüşüyor, o sırada silahlar paslanıp toza dönüşüyor. Tiz ses yok oluyor. Kapıya doğru yönelirken refleks olarak eli bacağındaki bıçağa gidiyor, kabzayı çekiyor, çeliğin yok olduğunu görüyor. Kabzayı hiddetle kapıya doğru fırlatıyor. Duvarda asılı olan bir savaş sahnesi betimleyen kalın ahşap çerçeveli tabloyu fark ediyor. Tabloyu eline alıyor, bir an gördüğü savaş sahnesine

dalıyor. Aniden tabloyu parçalıyor. Çerçevenin bir parçasını silah gibi kavriyor ve hışımlla, vahşi bir çığlık atarak dışarı çıkıyor.

SAHNE 16 KARARGAH

DIŞ/GÜN

Generalin çığlık sesi karargahta yankılanıyor. Kızıl sarı toz bulutu ile kaplanmış karargahta yağmur çiselemeye başlıyor. Hafif bir rüzgar esiyor ve yağmur şiddetleniyor. Toz bulutu dağılıyor. Sakin adımlarla ilerleyen Çavuş'u görüyoruz.

4.1.5. Oyuncu Seçimi

Oyuncu seçimi aşamasında filmin diyalog ağırlıklı bir yapıda olması ve tek bir mekanda geçmesi sebebiyle tiyatro geçmişi olan oyuncularla çalışmayı tercih ettim.

General karakterini canlandıracak kadın oyuncunun, karakteri görsel olarak da yansıtabilmesi adına sert yüz hatlarına sahip orta yaşlı bir oyuncu arayışına girdim.

Vahide Gördüm, Neriman Uğur, Ceren Soylu, Ayşegül Aldinç, Nur Sürer ve İpek Tenolcay ile yaptığım görüşmelerden sonra General rolü için Ceren Soylu ile anlaştım. Bu noktada Ceren Soylu'nun senaryoyu okuduğu anda kendisini projenin içerisinde hissetmiş olması, kişisel olarak bilim kurgu ve fantastik türlere olan ilgisi beni onunla çalışmaya iten en önemli nokta oldu.

Çavuş karakteri için ise yirmi beş otuz yaş arası, ilk bakışta karakteri hakkında ipucu vermeyecek bir tipe ihtiyacım vardı. Bu rol için iki kişi ile görüştüm, Güçlü Yalçın ve Onur Dikmen. Her ikisi de

aradığım kriterlere uyuyordu ancak Onur Dikmen projeye olan inancı ve yoğun ilgisiyle kendisini ön plana çıkardı.



Resim 4: Onur Dikmen



Resim 5: Ceren Soylu

4.1.6. Yapım Tasarımı

4.1.6.1. Mekan Seçimi

Mekan olarak, filmin hem iç hem de dış çekimlerini gerçekleştirebileceğim ve karargah atmosferini oluşturabileceğim İstanbul içinde bir binaya ihtiyacım vardı. Beykoz Kundura Fabrikası bu anlamda hem dış hem de iç mekan seçeneklerinin filmin atmosferi ile birebir örtüşmesi sebebiyle tek seçeneğimdi.



Resim 6: Beykoz Kundura Fabrikası'ndan bir görüntü

4.1.6.2. Kostüm Tasarımı

Kostüm, bu film için en önemli tasarım öğelerinden birisiydi. Film zamansal ve mekansal boyutta belli sınırlar içerisinde olmadığı için kostümler de bu göz önünde bulundurularak tasarlanmalıydı. Geçmişten günümüze kadar kullanılan askeri üniforma tasarımlarını detaylı bir şekilde inceledikten sonra günümüz modacılarının tasarımlarından esinlenerek geçmiş ve geleceği bir araya getiren bir konsept belirledim. Bu konsept doğrultusunda tasarımları hayata geçirmek için kostümcü Semanur Yaşar ile birlikte çalıştım. Çavuş karakterinin kostümü fütüristik bir tarzda gri kırmızı ve siyah olarak, generalin kostümü ise lacivert ve kırmızı tonlarında tasarlandı. Tasarlanan kostümler terziye diktirildi.

4.1.6.3. Dekor Tasarımı

Dekor tasarımında, General'in odası en önemli ve emek isteyen bölümdü. Odanın çekimin rahat yapılabilmesi adına büyük olması gerekliydi. Filmin atmosferini bozacak öğeler barındırmamalıydı. Beykoz Kundura Fabrikası'nda büyük salonları gezerken Mustafa Ziya Ülkenciler'in başka bir proje için hazırladığı oda dekorunu fark ettim. Daha sonra kendisiyle görüştüğümde o dekoru kullanabileceğimi söyledi, mekan sorumlularından da gerekli izni aldıktan sonra, hazır dekoru küçük değişiklikler yaparak kendi filmime göre uyarladım. Odanın genel rengini değiştirdikten sonra odanın içerisindeki mobilyaları Çukurcuma'daki antikacılardan kiraladım. Arkadaşlarım ve ailemden ödünç aldığım çeşitli aksesuarlar ile odayı donattım.

General'in savař taktiklerini alıřtıęı ıřıklı masayı ise bir matbaadan dn aldım. Odanın duvarında ve taktik masasında grlen haritaları tasarladım. Hem odada hem de karargahın genelinde grlecek olan bayrak tasarımlarını da bu ařamada hazırladım.



Resim 7: Oda dekorunun ilk hali



Resim 8: Oda dekorunun uyarlanması

4.1.7. Teknik Ekip ve Ekipman Listesi

Yönetmen:	Duygu Karabayraktar
Görüntü Yönetmeni:	Emir Khalilzadeh
Yürütücü Yapımcı:	Hale Tümer
Oyuncular:	Onur Dikmen, Ceren Soylu
Yönetmen Yardımcıları:	Ezgi Aydın, Ezgi Vargil, Erdinç Kazımoğlu
Sanat Yönetmeni:	Duygu Karabayraktar
Işık Şefi:	Onur Çankaya
Işık Asistanları:	Volkan Kutat, Hakan Geyik

Kamera Asistanları:	Cengizhan Cebeci, Emre Pekçakır Savaş Ramazanoğlu, Barış Can Aşık
Sanat Asistanları:	Emel Saralı, Fuat Özçelik Emre Erdoğan, Aydın Aras
Kostüm:	Semanur Yaşar
Prodüksiyon Şefi:	Volkan Akbaş
Prodüksiyon Asistanları:	Fatoş Eda Arı, Orkhan Kerimov Özgür Akbaş
Set Ekibi:	Hasan Akbal, Murat Yavuz
Jimmy Op.:	Bahadır Ekin, Burak Tarım
Ses Kayıt:	Onur Albayrak
Saç – Makyaj:	Cüneyt Yavuz
Jeneratör:	Mustafa Gülgün
Ulaşım:	Fuat Eritaş, Fazlı Kaptan
Post-prod. Süpervizör:	Hakan Fıçıcı
Kurgu:	Haluk Tarcan, Duygu Karabayraktar
Ses Miksaj:	Bülent Timuroğlu
3d/görsel efekt:	Emre Aypar, Efkan Öztürk Mutlu Çağdaşusta
Müzik:	Gökhan Öztürk

Ekipman Listesi

Işık Listesi:

2 adet 6 par HMI, 2 adet 1250 HMI, 2 adet 575 HMI

4 adet 2000W
2 set 120 kino, 3 set 60 kino
2 flathead
8 adet 650 misar
2 spacelight
Dedo light Set

Kamera - Red One
Objektif - 12, 18, 25, 50, 85, 135, shift-tilt 85

Set Malzemeleri: Jimmy-Jip, Light Dolly, Sis makinesi, Tripod

4.1.8. Filmin Bütçesi

EKİP / EKİPMAN	ÜCRETİ
Kamera	1.000 TL
Ses Ekipmanı ve Operatör Ücreti	400 TL
Işık Asistanları	300 TL
Set Ekibi	200 TL
Dekor	600 TL
Kostüm	780 TL
Jeneratör	500 TL
Ulaşım ve Nakliye	400 TL
Yemek	150 TL
Prodüksiyon Masrafları	600 TL
TOPLAM	4.930 TL

4.2. Filmin Çekim Süreci

Teknik ekip, oyuncular ve mekan uygunluğunun aynı gün içerisinde organize olabilmesi çekim tarihini netleştirmekte sıkıntılı bir süreç yaşadıktan sonra, 10 Ekim 2009 Cumartesi sabah saat 7:00'de Beykoz Kundura Fabrikasında çekime başladım.

Çekim planıma sadık kalarak dış mekan çekimlerini öğle saatlerinde tamamladıktan sonra, oda içerisindeki çekimlere başladım. Çekim için mekandan aldığım izin bir günlük süre için geçerliydi, ayrıca teknik ekip ve ekipman da bir günden fazla çekim yapmama olanak vermiyordu. Ancak büyük anlamda bir sorunla karşılaşmadan sabaha karşı 3:30 civarı çekimlerimi tamamladım.



Resim 9: Çekim esnasından bir kare, açılış sekansı



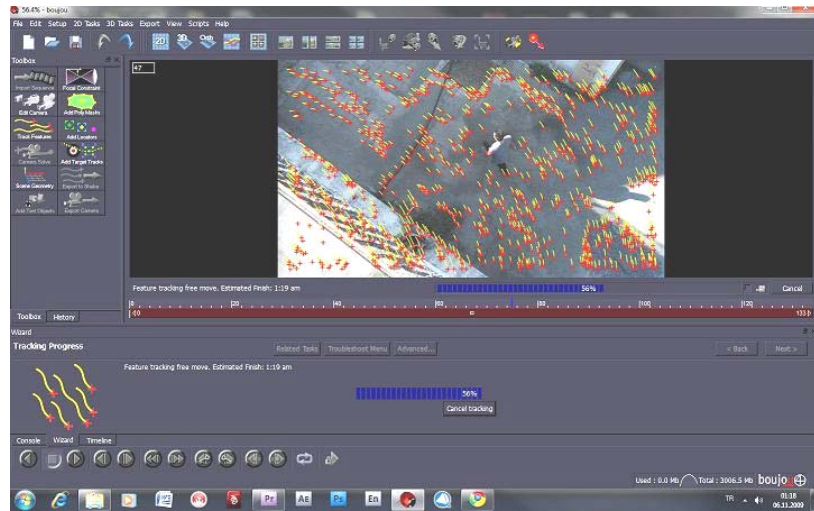
Resim 10: Çekim esnasından bir kare, oda sahnesi



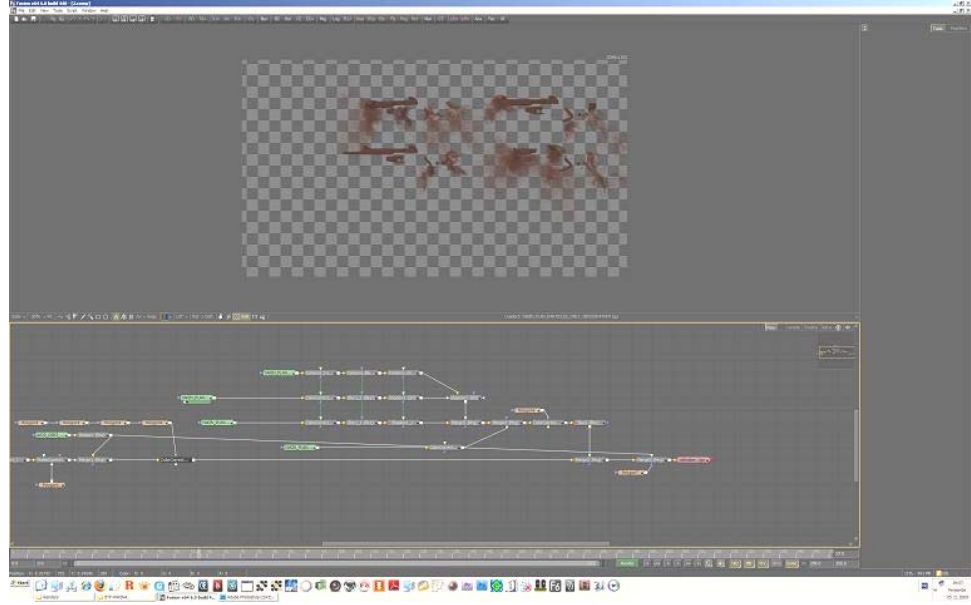
Resim 11: Çekim esnasından bir kare, oda sahnesi

4.3. Post-produksiyon Süreci

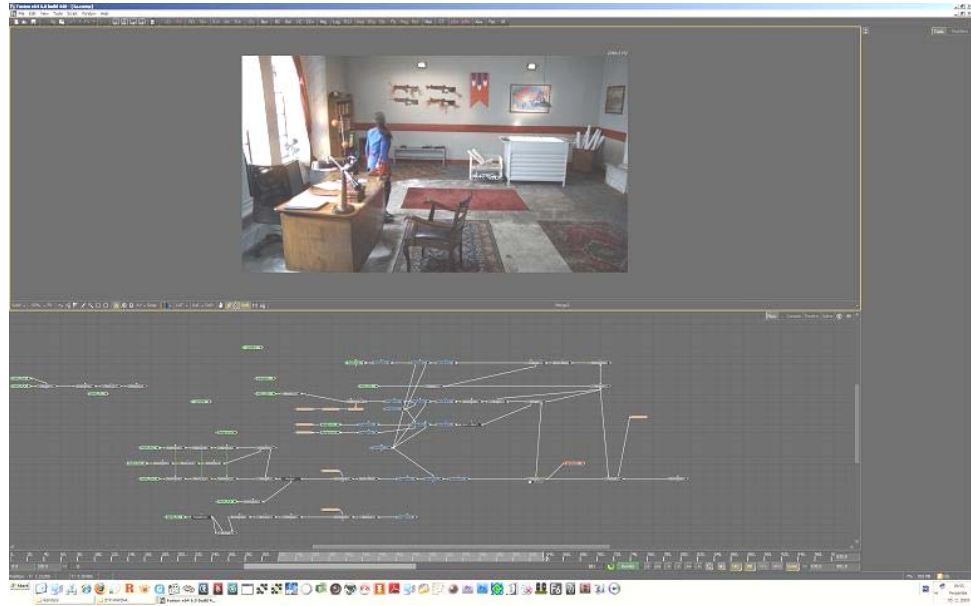
Filmin kurgu aşamasını DNA Film bünyesindeki sette Adobe Premiere CS4 yazılımını kullanarak Haluk Tarcan ile birlikte tamamladım. Açılış sekansındaki arşiv görüntülerinin işlenmesi ve renk düzeltme işlemleri ise Adobe After Effects yazılımıyla Haluk Tarcan tarafından yapıldı. Filmin görsel efektlerini ise Makine FX bünyesindeki sette Emre Aypar, Mutlu Çağdaşusta ve freelance olarak Efkan Öztürk hazırladı. İlk önce 3D Studio Max yazılımıyla silahlar gerçeklerine sadık kalarak modellendi. Daha sonra paslanma ve bozulma etkisini yaratmak için yine aynı yazılımda partikül animasyonu hazırlandı. Bozulma etkisini vermek için 1.000.000 partikül farklı zamanlamalarla hareketlendirildi. Modellenen ve animasyonu hazırlanan sanal silahların, oda içerisindeki gerçek silahlarla yer değiştirmesini sağlamak için ilk önce Boujou yazılımı kullanıldı. Bu yazılım ile, oda içerisindeki dekor ve kamera hareketi sanal olarak yeniden canlandırıldı ve modellenen silahların oda içerisinde yerleştirilecekleri noktalar tracklendi. Son olarak da Fusion yazılımında gerçek silahlar ile model silahların yeri değiştirildi.



Resim 12: Boujou yazılımından bir screenshot



Resim 13: Fusion yazılımından bir screenshot



Resim 14: Fusion yazılımından bir screenshot

Filmin renk düzeltme işlemleri ise Speed Grade yazılımıyla yapıldı. Son olarak filmin orijinal müziği bestelendi ve ses miksaja girilerek film tamamlandı.

SONUÇ

Sinemanın hayali dünyaları yeniden kurması görevinde, özellikle fantastik sinema türü sinema sanatçısının elindeki en geniş ve sınırsız mecradır. Görsel efekt uygulamaları ise sinema sanatçısının -ve sinema türü olarak fantastik sinemanın- hayal gücünü yansıtmada önemli bir araçtır.

Bu noktadan hareketle ele alınan bu çalışmada fantastik sinemanın bir tür olarak tanımlanmasında yaşanan zorluklar üzerinde durulmuştur. Fantazy kavramından yola çıkarak fantastik olanın tanımlanmasıyla türün tanımına genel anlamda bir giriş yapılmıştır. Bir filmin fantastik sayılabilmesi için gereken unsurlar değerlendirilerek fantastik sinemanın temaları ortaya koyulduğunda ise, bu temaları ele alan filmlerin bilim kurgu, korku, felaket filmleri gibi diğer türlere de dahil edilebileceği sonucuna varılmaktadır. Bu bağlamda fantastik sinemanın diğer türlerle olan ilişkisi ve türlerin iç içeliği nedeniyle fantastik sinema türünün tanımlanmasında türün sınırlarının net bir şekilde çizilemediği ortaya çıkmaktadır. Ancak, fantastik sinemanın, bilim kurgu, korku, felaket filmleri gibi türlerin bazı örneklerini içine alan, bu türler dışında gerçeküstü öğeleri de içinde barındıran ve aynı zamanda sadece fantastik olarak sınıflandırılacak konuları kapsayan geniş bir küme olarak tanımlanması gerekliliği doğmaktadır.

Fantastik sinemanın doğaüstü olanla, hayali olanla doğrudan ilişkisi tartışılırken, insanın hayali şeylere olan ihtiyacına değinilerek fantastik sinemanın önemi vurgulanmıştır.

Scott Bukatman, *The Ultimate Trip: Special Effects and Kaleidoscopic Perception* isimli çalışmada, doğaüstü şeylere ve bu olguya yönelik sürekli ilgiyi ve etkilenmeyi ve bunun filmlerde gerçekleşen yansımalarına değinmekte ve görüşlerini şu şekilde

özetlemektedir: “Sinema her zaman, maddeyi ve madde olmayanı, katı gerçekliği ve fantazyayı, kalıcı olanı ve geçici olanı, rasyoneli ve esrarengiz olanı bir araya getirir. Bilimsel destekten yoksun olmasına karşın, Gunning ve Castle bu görüşe katılmakta ve bu durumun “temel esrarengizlik” noktası olduğunu belirtmektedir. Geoffrey O'Brien'a göre ise; sinema, diğer bir deyişle mekanik yeniden üretim çağının en cezbedici mekanizması, terk edilmesine yardımcı olduğu hayali dünyaların yeniden kurulması görevinde üzerine düşeni yapacaktır.”⁵⁶

Yaşadığımız dünyayı aşarak “düşsel alan”a girmemizi sağlayan fantastik sinemanın anlatısında vazgeçilmez bir araç olarak ortaya çıkan görsel efekt uygulamaları ise teknik metotların yanı sıra sinema diline yaptığı katkılar ile değerlendirilmiştir.

Bu değerlendirme ışığında görsel efekt uygulamalarının, ticari kaygılar güdülerek eğlence sineması çerçevesinde ayrı tutulması gereken örnekleri dışarıda bırakılırsa, sinema sanatı için hayal gücünü ve yaratıcı imgelemi yansıtmaya açısından vazgeçilemez bir unsur olduğu anlaşılmıştır. Görsel efekt kullanımının sinemasal anlatı üzerindeki etkileri biçimsel olarak incelendiğinde ise görsel efektlerin amacına en iyi biçimde ulaştığı kullanım şeklinin, “gerçekliğe” en yakın olan kullanım olduğu sonucuna varılmaktadır. Seyircinin efektlerin varlığını fark etmediği ya da hikaye anlatımında kullanılan bir araç olarak yarattığı etkiye “inanarak” kabul ettiği uygulamalar görsel efekt kullanımının başarılı olduğu uygulamalar olarak kabul edilebilir.

⁵⁶ Aktaran, Shilo T. McClean, *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*, MIT Press, 2007, s.206

KAYNAKÇA

KİTAP

- * ABENSOUR,Miguel, **Ütopya – Thomas More’dan Walter Benjamin’e**, Türkçesi: Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul, Versus, 2009
- * ATAYMAN,Veyssel, **Postmodern “Kurtarıcılar”**, İstanbul, Donkişot Güncel Yayınlar, 2007
- * BURNETT,Ron, **İmgeler Nasıl Düşünür?**, Türkçesi: Güçsal Pular, İstanbul, Metis Yayınları, 2007
- * CIORAN,Emil Michel, **Tarih ve Ütopya**, Türkçesi: Haldun Bayrı, İstanbul, Metis, 1999
- * DORSAY,Atilla, **Beyaz Perdede Kırmızı Filmler**, İstanbul, Cep Kitapları, 1986
- * FISKE,John, **Mitler ve Mit Yapanlar**, Türkçesi: Utku Tuğlu, Ankara, Öteki Yayınevi, 2002
- * GÜNEY,K. Murat, **Başka Dünyalar Mümkün – Bilimkurgu Siberpunk ve Siyaset**, Derleyen: K. Murat Güney, Türkçesi: Canay Özden, Elif Çopuroğlu, Fırat Bozçalı, Güçsal Pular, Öznur Karakaş, Uğur Güney, İstanbul, Varlık Yayınları, 2007
- * JAMESON,Frederic, **Ütopya Denen Arzu**, Türkçesi: Ferit Burak Aydar, İstanbul, Metis Yayınları, Eylül 2009
- * OSKAY,Ünsal, **Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazya Bilim-kurgu ve Korku Sineması**, İstanbul, Der Yayınları
- * ÖZÖN,Nijat, **Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, Nisan 2000
- * ROLOFF,Bernhard, SEEBLEN,Georg, **Ütopik Sinema – Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi**, Türkçesi: Veyssel Atayman, İstanbul, Alan Yayıncılık, 1995

- * SEVİNÇ,Akın, **Ütopya: Hayali Ahali Projesi**, İstanbul, Okuyan Us, 2004
- * TANİLLİ,Server, **Yaratıcı Aklın Sentezi**, İstanbul, Adam Yayınları, Altıncı Basım, Ocak 2000
- * TODOROV,Tzvetan, **Fantastik - Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, Türkçesi: Nedret Öztokat, İstanbul, Metis Yayınları, 2004
- * TOLKIEN,J.R.R., **Peri Masalları Üzerine**, Türkçesi: Serap Erincin, İstanbul, Altıkırkbeş Yayınları, 1999

YABANCI KİTAP

- * BRINKMANN,Ron, **The Art and Science of Digital Compositing**, Academic Press, 1999
- * CORNEA,Christine, **Science Fiction Cinema - Between Fantasy and Reality**, Edinburgh University Press, 2007
- * D'AMMASSA,Don, **Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction**, Facts On File, Inc., 2006
- * GOULEKAS,Karen, **Visual Effects in a Digital World**, Academic Press, 2001
- * MCCLEAN,Shilo T., **Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film**, MIT Press, 2007
- * MITCHELL,Mitch, **Visual Effects For Film & Television**, Focal Press, 2004
- * NUSIM,Roberta, **Academy of Motion Picture Arts and Sciences - Visual Effects, Seeing Is Believing**
- * PELOSATO,Alain, **Un Siècle De Cinéma Fantastique et de Science-Fiction**, Paris, Editions le Manuscrit, 2005

- * ROBERTS,Adam, **The History of Science Fiction**, Palgrave Macmillan Ltd, 2006
- * WATKINS,Adam, **3D Animation: From Models to Movies**, Charles River Media, Rockland, 2001
- * WRIGHT,Steve, **Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring Artist**, Focal Press, 2008

MAKALE

- * SILVERBERG,Robert, **Efsaneler 1, Önsöz “Fantezi'nin Kısa Hikayesi”**
- * ZGORZELSKI,Andrzej, **Is Science Fiction a Genre of Fantastic Literature?**, Science Fiction Studies, Issue 19, November 1979

İNTERNET

- * <http://tdkterim.gov.tr/>
- * <http://tr.wikipedia.org/wiki/>
- * <http://en.wikipedia.org/wiki/>
- * <http://www.lamaisondesenseignants.com>
- * <http://www.bilimkurgu2000.com/>
- * <http://hertaraf.net/edebiyatta-ve-beyazperdede-ray-bradbury>
- * <http://www.filmsite.org/>

EK 1: Ray Bradbury Hakkında Bilgi

“Roman, kısa öykü, deneme, senaryo, oyun ve şiir gibi, edebiyatın mevcut her dalında eserler veren çok yönlü bir yazar olan Bradbury, 22 Ağustos 1920’de Illinois’de dünyaya geldi. Çocukluğu boyunca kendisini çok etkileyen Tarzan, Buck Rogers, Flash Gordon gibi çizgi romanlar ve Frankenstein karakteri, gelecekte üreteceklerinin sinyalini veriyordu. Henüz on bir yaşındayken hikâyeler yazmaya başlamıştı. 1934’te ailesiyle Los Angeles’a taşındı. 1938’de liseyi bitirinceye kadar burada yaşadı. Mezun olması, eğitimine son verdiği anlamına gelmiyordu; gecelerini kütüphanede, günlerini daktilosunun başında geçirmekteydi. Para kazanmak içinse sokaklarda gazete satıyordu. Bu çalışmalarının meyvelerini toplamakta gecikmedi. 1938 yılında Imagination dergisinde kısa bir hikâyesi yayınlandı. Düzenli olarak bilim kurgu yazarları çevrelerine katılan Bradbury, tanıştığı ünlü yazarlarla ufkunu sürekli genişletti. Bir yıl sonra, Futura Fantazia adını verdiği dergisini yayınladı. Ancak ilk profesyonel çalışması, 1941 senesinde basılan Pendulum olan sanatçı, The Lake ile kendi tarzını yakaladı ve nihayet gazete satıcılığını bırakıp yazmaya başladı. 1945’te, The Big Black and White Game ile En İyi Amerikan Kısa Hikâye ödülüne layık görüldü. Bradbury, 1947’de Marguerite McLure ile evlendi. Şimdi yetişkin olan dört kızları var. 1950’de basılan ilk önemli romanı Mars Yıllıkları, bilim kurgu klasikleri arasında yerini aldı. Kitap, Amerikan toplumunun endişelerini temel alan konusuyla sosyal bir eleştiride bulunuyordu. Bradbury’nin belki de en iyi tanınan eseri olan Fahrenheit 451, 1953’te yayınlandı. Kitapların yasaklandığı bir geleceği anlatan konusuyla, yeni bir “Büyük Birader” paranoyasını dile getirmekteydi. Bugün Dünya’nın en büyük bilim kurgu ve fantezi yazarlarından biri olan Ray Bradbury, yirmi yaşındayken Weird Tale’de

yayınlanan ilk öyküsünden bu yana, 500'e yakın öykü, roman, oyun ve şiir kaleme aldı. John Huston'ın 1956 yapımı Moby Dick'inin televizyon senaryosunu yazdı. Sonraları, Alfred Hitchcock ve Rod Sterling'in Alacakaranlık Kuşağı için senaryolar yazdı. Apollo astronot grubundan biri Ay'a indiğinde, Bradbury'nin romanı Dandelion Wine onuruna, bir kratere Dandelion Crater adını verdiler. Bradbury'den, Tokyo yakınlarında bir 21. yüzyıl kentinin tasarımı konusunda yardımcı olması istendi. Yazar kariyerini, aldığı çok sayıda ödül ile zenginleştirdi. Amerikan Kısa Hikâye ödülünü üç kez evine götüren Bradbury'nin aldığı diğer ödüller arasında O'Henry Memorial Ödülü, Benjamin Franklin Ödülü, Uzay-Havacılık Yazarları Birliği En İyi Uzay Makalesi Ödülü, Dünya Fantazi Edebiyatı Yaşam Boyu Onur Ödülü, Amerikan Bilim Kurgu Yazarları Büyük Usta Ödülü yer alır. Uçmanın tarihi hakkındaki animasyon filmi Icarus Montgolfier Wright ile Oscar ödüllerine aday gösterildi ve The Halloween Tree ile Emmy Ödülü kazandı.

Eserlerinde bireyin yalnızlığını, çaresizliğini ve hayatın monotonluğunu anlatarak şiirsel ve karamsar ortamlar yaratan Bradbury, halen California'da yaşamakta ve edebi kariyerine devam etmekte.”*

Çok yönlü bir yazar olmasının yanı sıra sinemayla da senarist olarak doğrudan bir ilişki içerisinde olan Ray Bradbury'nin birçok hikâyesi ve romanı sinemaya uyarlanmıştır.

Kitapların itfaiyeciler tarafından yakıldığı, okuyanların cezalandırıldığı baskıcı bir gelecekte geçen Ray Bradbury romanı Fahrenheit 451, Fransız Yeni Dalgası'nın öncülerinden olan François Truffaut tarafından sinemaya uyarlanır. 1951'de yayımlanan roman

* <http://www.bilimkurgu2000.com/>

1966'da filme çekilir. Romana birebir sadık kalmayan filme Truffaut kendi yorumunu da katar ve kurguda bazı değişiklikler yapar. Film, ortalamanın üzerinde başarı elde etse de yapılan bu değişiklikler hayranları tarafından pek hoş karşılanmaz. Ayrıca romanda önemli bir yeri bulunan Clarisse karakterine de filmde gereken önemin verilmediğini belirtir Bradbury. Romanda insanların televizyonda beyin yıkayıcı programlar izlediğinden de bahsedilmektedir. Sansürü ve sansürcü zihniyeti eleştiren eserde, Ray Bradbury yıllar sonra Los Angeles Weekly'ye verdiği bir röportajda sansürü değil televizyonu eleştirdiğini belirtir. Fahrenheit 451 François Truffaut'nun ilk renkli ve ilk İngilizce filmi olma özelliği taşıyor. Eserin başkahramanı olan Guy Montag'ı Truffaut ile daha önce Jules et Jim'de de birlikte çalışmış olan Oskar Werner canlandırır. Darling'de yarattığı Diana karakteriyle En İyi Kadın Oyuncu kategorisinde Oscar kazanan Julie Christie ise hem Montag'ın eşi Linda'ya hem de kitap aşığı Clarisse'e hayat verir. Fahrenheit 451'in film hakları geçtiğimiz yıllarda Mel Gibson tarafından satın aldı fakat bu konuda herhangi bir gelişme olmadı. Bradbury, Gibson'ın yıllardan beri bu konu hakkında bir şeyler yapmamasından dolayı üzüntü duyduğunu belirtiyor. Fahrenheit 451 geçtiğimiz günlerde çizer Tim Hamilton tarafından çizgi roman haline getirildi. Bradbury'ye bu konu hakkındaki düşüncesi sorulduğunda çizgi romanı okuyanların romanı da merak edip okuyacaklarını düşündüğünü söylüyor.

Fahrenheit 451, daha önce çeşitli öykü ve senaryoları televizyona uyarlanan Ray Bradbury'nin sinemaya uyarlanan ilk romanı olma özelliğini de taşıyor. Resimli Adam, Ray Bradbury'nin 18 tane kısa bilim kurgu hikâyeyi bir araya getirdiği ve insan doğasını araştırdığı bir derleme. Bir yandan hikâyelerin hiçbirinin konusu ya da karakterlerinin arasında bir bağ yoktur, bir yandan da sürekli tekrar

eden tema, soğuk teknoloji ile insanların psikolojisinin çatışma halinde olmasıdır. Birbirinden bağımsız hikâyeler isimsiz anlatıcının serseri olan ve vücudu dövmelemlerle kaplı “Resimli Adam”la buluşması ile birbirine bağlanır. Gelecekte geldiği iddia edilen bir kadın tarafından yaratılan dövmelemlerin her biri hareketli ve farklı birer hikâye anlatmaktadır. Bradbury kitabın basımı için bazı metinleri yeniden yazsa da bütün hikâyeler daha önceden başka yerlerde basılmıştır. Resimli Adam’ın konsepti daha sonra Bradbury tarafından Uğursuz Bir Şey Geliyor Bu Yana’da zıt bir karakter oluşturulmak için kullanılmıştır. Dövmeler bu eserde gizemli bir karnavalın günah dolu kurbanlarını temsil etmektedir. Kitap 1969’da Jack Smight tarafından beyazperdeye aktarılmıştı, başrollerde de Rod Steiger ve Claire Bloom oynamıştır. Filmin hem yapımcısı hem de senaristi olan Howard B. Kreitsek, The Veldt, The Long Rain ve The Last Night of the World hikâyelerini baz almıştır.

Mars Günlükleri, Ray Bradbury’nin 1950’de yazılan bilim kurgu romanlarının bir derlemesidir. Derleme, Mars’ın sorunlu ve kaçınılmaz bir şekilde atomik olarak mahvedilmiş Dünya’dan kaçan insanlar tarafından sömürgeleştirilmesini anlatır. Kitapta ayrıca yerli Marslılarla yeni sömürgeciler arasında yaşanan çatışma da anlatılmaktadır. Ray Bradbury’nin 1940’larda çeşitli bilim kurgu dergilerinde yayımladığı hikâyeleri içeren Mars Günlükleri, kısa hikâyeler derlemesi ile episodik roman arasında bir yerde durmaktadır. Basım için hikâyeler bir dizi kısa öykü ile birbirine bağlanmıştır. Bradbury bu kitabı oluştururken Sherwood Anderson’ın Kasabamız, Adam ve John Steinbeck’in Gazap Üzümleri eserlerinden etkilendiğini söyler. Yazar eserini “romanın yarı kuzeni” ve “roman olmaya çalışan hikâyelerin kitabı” olarak niteler. Kitap bir gelecek hikâyesi yapısı taşımaktadır. Kendi içinde bir bütünlüğe sahip olan hikâyeler, bölümler halinde aktarılmaktadır.

Kitabın tamamına bakılınca ise üç parça olduğu görülmektedir ve hikâye iki felaket üzerine konumlandırılmaktadır: Marslıların soylarının ve buna paralel olarak insan ırkının soyunun tükenmeye yaklaşması. Üç bölüm halinde çekilen filmin yönetmenliğini Michael Anderson üstlenmektedir. Başrollerinde ise Rock Hudson, Nicholas Hammond ve Roddy McDowall yer almaktadır.

1962’de Ray Bradbury tarafından yazılan Uğursuz Bir Şey Geliyor Bu Yana isimli romanda Jim Nightshade ve William Halloway adlı 13 yaşındaki iki gencin hikâyesi anlatılmaktadır. Gençler, bir ekim günü Orta Batı’daki kasabalarına gelen kabusvari karnaval yüzünden acıklı bir tecrübe yaşar. Karnavalı, onun fantazilerini yaşamaya kendini kaptıran ve karnavalın emrinde çalışmaya başlayan herkes için bir dövmesi olan kötücül ruhlu Mr. Dark yönetir. Mr. Dark’ın art niyetli varlığı ise William’ın babası Charles Halloway’e ters düşer. Charles Halloway, gençliğini geri kazanmak için gizli bir ihtiras duymaktadır. Kitapta fantazi ve korku öğeleri iç içe işlenirken bir yandan da iyi ve kötünün birbiri ile çelişen doğası, bunun karnaval ve karakterler arasında nasıl vücut bulduğu inceleniyor.

Ray Bradbury’nin kendi romanın senaryolaştırdığı filmin yönetmen koltuğuna Jack Clayton oturur. 1983 yapımı filmin başrollerinde yer alan Jonathan Pryce, Jason Robards ve Vidal Peterson başarılı oyunculuklarıyla dikkat çekerler. Filmin senaristliğini üstlenen Ray Bradbury, Bilimkurgu, Fantastik, Korku Filmleri Festivali’nden “En İyi Senaryo” ödülüyle ayrılır. 1957’de yazılan Dandelion Wine, 1928 yazında Illinois eyaletinde hayali bir şehir olan Green Town’da geçen kurmaca bir romandır. Green Town, Bradbury’nin aynı eyalette çocukluğunun geçtiği Waukegan için kullandığı bir takma isimdir aslında.

Roman yazarın 1953'te Gourmet dergisinin haziran sayısında yayımlanan Dandelion Wine adlı kısa hikâyesinin genişletilmiş halidir. Hikâyede, başkahramanın dedesinin yaptığı, romana adını veren karahindiba şarabı, yazın bütün zevklerini bir şişeye dolduran bir metafor olarak karşımıza çıkmaktadır. Hikâyenin başkahramanı, Bradbury'den serbest bir şekilde esinlenerek oluşturulan 12 yaşındaki Douglas Spaulding'dir. Kitabın çoğu Amerika'nın küçük bir kasabasının günlük rutinlerine ve geçen yılın basit zevklerine odaklanır. Dandelion Wine, 1997 yılında Ruslar tarafından Vино iz oduvanchikov ismiyle sinemaya uyarlanır. Filmin senarist ve yönetmenliğini dördüncü uzun metrajını çeken Igor Apasyan üstlenir. *

* <http://hertaraf.net/edebiyatta-ve-beyazperdede-ray-bradbury>

EK 2: “Tahta Parçası” Orijinal Öykü

Subay, “Otur delikanlı,” dedi.

“Sağ olun,” Oturdu delikanlı.

Subay, “Epeydir senin hakkında birtakım söylentiler duyuyorum,” dedi kıvançlı bir ifadeyle, “Yoo, öyle fazla bir şey değil. Asabi oluşun. Geçimsizliğin. Bunlar birkaç aydır kulağıma çalınıyor. Ben de seninle görüşmeyi düşündüm. Belki de görevinin değişmesi, senin için daha iyi olur. Böyle düşündüm. Deniz aşırı bir yere gitmek örneğin, başka bir Savaş Alanı’nda görev almaya ne dersin? Masa işi seni öldürüyor, bu eski savaşa doğrudan katılmaya ne dersin?”

“Ben bunu hiç düşünmedim”, dedi genç çavuş.

“Öyleyse ne istiyorsun?”

Çavuş omuzlarını silkti, ellerine bakıyordu; “Dingin bir yaşam istiyorum ben. Nasıl olacaksa silahların bir gece içinde paslanmasını, bakterilerin bomba kasaları içinde ölüvermesini, tankların tıpkı tarih öncesi canavarlar gibi, yollara açılmış tuzaklara gömülüp yok olmasını istiyorum; işte istediğim bu.”

“Hepimizin istediği bu kuşkusuz,” dedi Subay, “Şimdi bu ülküsel konularda çene çalmayı kısa kesip, nereye gönderilmek istediğini söyle. Seçim senin... Batı Savaş Bölgesi mi, Doğu Savaş Bölgesi mi?” Subay parmağı ile masasının üzerindeki haritaya vuruyordu.

Ama çavuş, ellerine bakarak konuştu, ellerini evirip çeviriyor, parmaklarına bakıyordu; “Dünya yarın uyanıp bütün silahların paslanıp un ufak olduğunu görürse, siz subaylar ne yaparsınız? Ya biz erler?”

Subay bu çavuşla daha dikkatli konuşmak gerektiğini anladı. Dingince gülümsedi: “İlginç bir soru bu. Ben de böyle olasılıklardan konuşmayı severim. Sorduğun soruya yanıtlım şu: Öyle olursa, bütün

dünya ürküye (paniğe) kapılır. Her ulus, kendi silahlarının yok olduğunu düşünür ve bu yıkımdan düşmanı olan ulusları sorumlu tutar. Bütün dünyayı bir intihar dalgası kaplar, stoklar tükenir, milyonlarca trajedi yaşanır.”

Çavuş, “Ama bundan sonra da...” dedi, “Silahların bütün dünyada yok olduğunu anladıktan, bütün ulusların silahsız kaldığını, artık korkacak bir şey bulunmadığını anladıktan sonra, hepimiz her şeye yeniden başlamaya karar verirsek, o zaman ?..”

“O zaman insanlar ellerinden geldiğince çabuk silahlanırlar yeniden.”

“Ya yeniden silahlanmaları önlenirse?”

“O zaman birbirlerini yumruklayarak öldürmeye başlarlar. Ucuna sivri şişler takılan boks eldivenleri giymiş erkeklerden oluşan dev ordular, ulusal sınırlarda toplanır. Boks eldivenlerini de yok edersen, bu kez tırnaklarını, tekmelerini kullanır insanlar. Ellerini, ayaklarını kesersen, bu kez de yüzlerine tükürürüler birbirlerinin. Peki, dillerini keser, ağızlarını tıkaçlarla kapatırsan ne olur; atmosfere öylesine yoğun bir nefret yayarlar ki, sivrisinekler bile ölüp yere düşerler... Kuşların ölümleri telefon tellerine sıralanır...”

“Demek insanların birbirlerini öldürmelerini önlemenin çaresi yok diyorsunuz.”

“Kesinlikle yok. Bu, kaplumbağanın bağasını sırtından söküp almaya benzer. Uygarlığın soluğu kesilir ve şok nedeniyle de ölür.”

Delikanlı başını salladı: “Ya da siz, kendinize de bana da yalan söylüyorsunuz, çünkü çok rahat bir işiniz var sizin.”

“Yüzde doksan sinizm, yüzde on da ‘durumu akla uydurma’ diyelim. Sen şu Pas’ını bırak da unut her şeyi.”

Çavuş hızla başını kaldırdı: “Benim olduğunu nasıl bildiniz?”

“Neyin senin olduğunu?”

“Pas’ın tabii?”

“Sen neden söz ediyorsun yahu?”

“Bu, elimden gelir, biliyorsunuz. İstersem, silahları paslandırmaya bu gece başlayabilirim.”

Subay güldü: “Ciddi olamazsın.”

“Çok ciddiym. Ben de gelip sizinle bu konuyu konuşmak istiyordum. Beni çağırmanıza sevindim. Uzun zamandır bu buluş üzerinde çalışıyordum. Bu benim yaşamdaki tek düşüm. Bu buluşum, kimi atomların yapısıyla ilgili. İncelerseniz çelik zırhtaki atomların şöyle şöyle sıralandığını görürsünüz. Ben bu sıralamada dengesizlik yaratacak bir etken aradım. Uzmanlık alanım fizik ve metalürjidir, biliyorsunuz. Bana öyle geliyordu ki, havada her zaman bir Pas etkeni vardır: Su buharı. Çeliğin ‘sinirini bozacak’ bir yol bulmak zorundaydım. Çeliği bozma işini, dünyanın her yerinde, su buharı üstlenebilirdi. Bütün metaller için değil kuşkusuz. Uygarlığımız çelik temeller üzerine kurulmuştur; ben, binaları falan yıkmak istemem. Yalnızca silahların, tankların, uçakların, savaş gemilerinin yok olmasını istiyorum. Makinemi bakır, pirinç ve alüminyuma da ayarlayabilirim gerekirse. Bu silahların şöyle bir yanından geçmem yeter, hepsi yok olmaya başlayacaktır.”

Subay masasının üzerine eğilmiş, çavuşa bakıyordu: “Sana bir soru sorabilir miyim?”

“Sorun.”

“Kendini hiç Hazreti İsa olarak düşündüğün oluyor mu?”

“Oluyor diyemem. Ama, aradığımı bulmam için Tanrı’nın bana yardım ettiğini düşünüyorum; sormak istediğiniz buysa...”

Subay elini göğüs cebine götürdü ve cebinden kapağı bir tüfek mermisinden yapılmış pahalı bir dolmakalem çıkardı. Kalemin kapağını açıp bir form doldurmaya başladı: “Seni öğleden sonra Dr. Matthews’e

göndereceğim; tepeden tırnağa bir gözden geçirsin seni. Öyle kötü bir şey olduğunu düşündüğümü sanma. Ama sen de bir doktora görünmek gerekmesini duyuyor musun?”

“Benim, makinem konusunda yalan söylediğimi düşünüyorsunuz,” dedi çavuş, “Söylediklerim yalan değil. Makinem öylesine küçük ki, şu sigara paketinin içine bile gizlenebilir. Bir buçuk kilometre çapında bir alanı etkiler. Makinemi, belirli bir metale ayarlayarak, bütün ülkeyi birkaç gün içinde dolaşırım. Öteki ülkelerin bize üstünlük sağlamaları olanaksız, çünkü yaklaştıkları anda onların silahları da etki alanına girecektir. Sonra da bir uçağa atlayıp Avrupa’ya giderim. Gelecek ay sonunda bütün dünya, silahtan temizlenir. Bu makineyi nasıl buldum, bilmiyorum. Olanaksızdı bu. Atom bombası kadar olanaksızdı. Bir aydır, bu konu üzerinde düşünerek bekliyordum. Sizin deyişinizle, kaplumbağanın bağasını sırtından söküp aldığımız zaman, olacıklardan kaygı duyuyordum. Ama şimdi verdim kararımı. Sizinle konuşmam, her şeyin açıklığa kavuşmasını sağladı. Zamanında da, hiç kimse, bir uçağın uçabileceğine inanmıyordu. Bugün de, hiç kimse Barış’ın kurulabileceğine inanmıyor, ama kurulacak.”

“Al bu kâğıdı, Dr. Matthews’e verirsin, olmaz mı?” dedi Subay çabuk çabuk.

Çavuş ayağa kalktı: “O halde, beni herhangi bir yeni Bölge’ye atamıyorsunuz değil mi?”

“Şu sırada değil, hayır. Düşüncemi değiştirdim. Bırakalım da kararı Dr. Matthews versin.”

“O halde ben de kararımı verdim,” dedi genç çavuş. “Garnizonu terk ediyorum bir iki dakika içinde. Geçiş iznim var. Değerli zamanınızı bana verdiğiniz için sağ olun efendim.”

“Bana bak çavuş, her şeyi böylesine ciddiye alma. Garnizondan ayrılmak zorunda değilsin. Hiç kimse bir zarar vermeyecek sana.”

“Bu doğru. Çünkü hiç kimse inanmıyor bana. Hoşça kalın efendim.” Çavuş kapıyı açıp dışarı çıktı.

Kapı kapandı. Subay odada yalnız kalmıştı. Bir süre, kapıya bakarak ayakta durdu. İçini çekti. Eliyle yüzünü sıvazladı. Bu sırada telefon çaldı. Dalgın dalgın yanıt verdi telefona:

“Ha. Merhaba Doktor. Ben de şimdi seni arayacaktım.” Biraz durakladı: “Evet, ben de onu gönderecektim sana. O delikanlının öyle serbest dolaşması doğru mu? Doğru mu bu? Sen öyle diyorsan, Doktor. Belki de dinlenmesi gerek. Uzun bir süre. Zavallı çocuk, akli iyice karışmış. İlginç. Evet, evet. Bir şerefsizlik bu. On Altı Yıl Savaşı’nın bir etkisi olabilir bu, sanırım.”

Telefondaki ses vızıltıyla cevap verdi.

Subay, dinledi ve başını sallayarak onayladı: “Not almam gerek. Bir dakika.” Pahalı dolmakalemmini arandı: “Bekle bir dakika. Her yerim karmakarışık.” Cebini yokladı: “Bir saniye önce buradaydı yahu. Bekle biraz.” Almacı masaya koydu, masanın üzerini, çekmeceleri araştırdı. Yeniden yelek cebini yokladı. Bir an durup düşündü. Sonra ceket ceplerini karıştırdı. Baş ve işaret parmaklarıyla cebinin dibini yokladı ve bir tutam bir şey çıkardı.

Çıkardığı şeyi, kurutma kâğıdının üzerine yaydı; Süzgeçten geçirilmiş kadar ince, sarı-yeşil pas tozuydu bu.

Bir an pas tozuna bakarak öylece oturdu. Sonra telefonun almacını kulağına götürdü: “Matthews,” dedi, “Hattı boşalt çabuk.” Karşı taraf telefonu kapatınca, bir numara çevirdi: “Alo, Muhafız Karakolu mu, dinle, bir iki dakika içinde size bir çavuş uğrayacak, tanıyorsunuz onu, adı Çavuş Hollis, durdurun onu, vurun, gerekirse gebertin, soru falan sormayın, gebertin o orospu çocuğunu, duydunuz mu, bu bir resmi emirdir! Evet, gebertin onu, duydunuz mu!”

Hattın ucundaki şaşkın ses, “Ama efendim,” dedi, “Yapamam, vuramam onu...”

“Ne diyorsun sen, Allahın belası!”

“Çünkü...” Ses gitgide silikleşti. Hattın öbür ucundaki muhafızın, bir kilometre öteden aldığı soluk duyuluyordu. Subay telefonu salladı: “Dinle beni, dinle, silahını hazır et.”

“Ben kimseyi vuramam,” dedi muhafız.

Subay koltuğun içine çöktü. Yarım dakika gözlerini kırpıştırarak, soluğunu tutarak, öylece oturdu.

O sırada dışarıda (bakmasına bile, ona haber verilmesine bile gerek yoktu) hangarlar kızıl pas tozu haline dönüşüp çöküyor, uçaklar esen yelde pas tozu haline gelip hiçliğe doğru uçuşuyor, tanklar dağılıp asfalta karışıyordu: Tıpkı herifin dediği gibi, tarih öncesi dinzorların toz olduğu gibi yok oluyordu her şey. Kamyonlar, üzerine üflen en aşıboyası gibi toz bulutu halinde dağılıyor, kamyon sürücüleri kış üstü toprağa çöküyordu. Yalnızca, kamyonların lastik tekerlekleri, yol boyunca yuvarlanmayı sürdürüyordu.

Bütün bunları gören muhafız, “Efendim...” dedi, “Aman Allahım!”

“Dinle beni, dinle,” diye çığlık attı Subay, “Onun arkasından git, ellerinle yakala onu, ellerinle boğ, yumruklarınla öldür onu. Ayaklarını kullan, kaburgalarını tekmele, tekmelerinle gebert o piçi. Ne yaparsan yap durdur onu. Ben de hemen geliyorum!” Almacı yerine koydu. İçgüdüyle masanın çekmecesini açıp, içinden beylik tabancasını çıkardı. Ama yeni kılıfın içi kahverengi pas tozuyla doluydu. Dışarı fırlarken, bir sandalyeyi yakaladı: “Hiç değilse bu tahta,” diye düşündü. Güzel, eski tarz bir tahta sandalye; güzel, eski tarz bir akağaç. Sandalyeyi iki kez duvara fırlatarak kırdı. Bacaklarından birini yakaladı, parmakları arasında sımsıkı tuttu, yüzü kıpkırmızı olmuştu, kabaran burun deliklerinden hızlı hızlı soluyordu, ağzı öfkeyle açılmıştı. Sandalyenin

bacağını, denemek için avucuna vurdu: “Tamam, Allahın belası, hadi bakalım! Diye haykırdı.

Dışarı fırladı. Kapı, arkasından gümbürtüyle kapandı.

EK 3: Savaş ve Barış

“Barış, insan soyunun büyük özlemleri arasında; çünkü savaş olmuş baştan beri, insanlar ölmüş yaralanmış, acılar çekilmiş, gözyaşları dökülmüş. Peki, kaçınılmaz bir şey midir savaş? Sonra, savaşsa hangi savaş? Kimdir saldıran ve kendini savunan kim? Kim istiyor savaşı? Barış diyoruz: Kesin barış mümkün mü, yoksa bir düş mü sadece? Barışçılar kimler? Daha korkunç bir soru: Dünyamızı felakete götürecek nükleer savaş da nesi? Öyle olunca, barış da evrensel olmak gerekmez mi? Düşünmeden edilemeyecek sorular. Çünkü bir yerde insan soyu tehlikede.

Savaşın nedenleri ve niteliği önemli bir konu; o yüzden siyasal düşüncenin gözünden kaçmamış, hiç kaçmıyor. Acı olan, savaşın bir siyasal gerçeklik olarak bugün de sürmesi.

Ne anlamalı savaş derken? İç savaşlar, devletler arasındaki savaşlar, yakıp yıkmaya savaşları, soykırımlar, sömürge çekişmeleri, pazar ve enerji kaynaklarının ele geçirilmesi, kurtuluş savaşları, bunlardan hangisidir üstünde durulmak istenen? Biçimler ve içerikler öylesine çeşitli ki, ortak bir kavrama varmayı güçleştiriyor. Öyle olunca, silahlı şiddete varmış uyuşmazlık diye bir tanımlama yapabilir miyiz? Yoksa sadece bir tehdit (soğuk savaş), çıkarların dayatılması için iktisadi ya da psikolojik baskı yeter mi savaşı açıklamaya?

Öte yandan, savaşın kanıtlamaları da pek değişiktir: Bir din, bir hak, bir yurtseverlik adına savaşlara girişildiği olmuştur. Ancak, gerçek nedenler bunlar mıdır?

Önce, savaş ve teknik ilişkisi üstüne birkaç söz.

SAVAŞ VE TEKNİK

Savaşın en bilinen biçimi, **iki devletin**, örgütlü bir kaba güç olarak karşı karşıya gelmeleri, **silahlı** çatışmaya girişmeleridir. Bir ansiklopedinin (Büyük Larousse 'Sözlük ve Ansiklopedisi) "Savaş" üstüne yazdıklarını izleyerek söylersek, atın ve arabanın savaşta kullanılması (İÖ. 18. Yüzyıl) ile ateşli silahların ortaya çıkması (İS. 14. yüzyıl) arasında: geçen üç binyıl boyunca, savaş, şok ile hareketin, insan ile hayvan gücünün bir araya getirilmeye çalışıldığı bir çarpışma niteliğindeydi. Siyasal ve toplumsal yapılarla birlikte savaş yöntemleri de gelişti durdu bu süre içinde. Ne var ki, ateşli silahların bulunmasıyla, karmaşık bir sorun da ortaya çıktı: Şok hareket ve ateş, savaşta nasıl bir araya getirilmeliydi? Ancak, yüzyıllar boyunca, ateş, madenleri işleme tekniğindeki ağırlık yüzünden, yardımcı bir öge olarak kaldı savaşta. Silahlar hızlı, isabetli ve uzağa ateş etmek gibi üç niteliği aynı anda bir araya getirebildikleri ve özellikle silahların tasarım ve üretimleri 19. yüzyıldaki sanayi devriminden yararlandıkları zaman, ateşin üstünlüğü de kendini gösterdi. Ne var ki, iyice artan ateş gücü, hareketi engelledi ve Birinci Dünya Savaşı'nda görüldüğü gibi savaşları hareketsiz ve kanlı bir karşılıklı çatışmaya dönüştürdü.

Ancak, çağdaş savaşların bir başka özelliği, iki yüz yıla yaklaşan bir süre önce ortaya çıktı: Fransız Devrimi'nin eşiğinde, Guibert, bütün yurttaşların katılması sağlanacak olursa savaşın nitelik değiştireceğini ileri sürmüştü. Devrimin önderleri de, "yeni savaşa yeni öğreti" gerektiğini anladılar. Saint-Just (1767-1794), savaşma yöntemleriyle savaşın siyasal içeriği arasındaki zorunlu uyumu açıklıkla ortaya koydu. Buna göre, savaşta sonucu, coşkun ve ateşli bir savaşanlar kitlesi belirliyordu; çünkü bu yığın, dinamik bir ideolojiden hız alıyordu.

Fransız Devrimi ve İmparatorluk savaşları, arkasından da Birinci Dünya Savaşı, savaşanların bütün kaynaklarını seferber etmelerine yol açtıkları için, kitlesel savaşlar niteliğini taşıyorlardı. Birinci Dünya Savaşı'nda iktisat, maliye ve sanayi gücü, insan yiyen, malzemeye doymayan ve ateş güçleri birbirini etkisizleştirdikleri için sonuç alacak durumda olmayan bir savaş sürdürmenin vazgeçilmez koşulu haline geldi.

Öte yandan, motor, kara kuvvetlerinin motorize olması ve makineleşmesi, deniz kuvvetlerinin yeni olanaklarla donatılması ve hava kuvvetlerinin kurulmasıyla, harekete yeniden öncelik kazandırarak savaşların görünümünü değiştirdi. Bunun sonucu, hareket alanlarının dünya çapında genişlemesi ve yalnız savaşanlara değil, tüm halka yönelik savaş riskleri ortaya çıktı. Halkların morali ve iktisadi alt yapı, silahlı kuvvetlerin yok edilmesi kadar öncelik kazandı.

Hiroşima ve Nagazaki'de patlayan atom bombaları bir dönüm noktası da oldu. Bir terör ve yığinsal öldürme silahı olan nükleer silahla birlikte ortaya çıkan mahşeri savaş görünümünü üzerine, 1945'ten başlayarak bu silahın kullanılmasından hep kaçınıldı ve nükleer silah bir caydırma silahı olarak kaldı. Ne var ki, yüksek derecede bilimsel bir nitelik taşıyan bu silah, savaşın hazırlanmasında teknik etkenin pek büyük bir önem taşıdığını gözler önüne serdi ve askeri güçle iktisat, maliye ve sanayi gücünü her zamandan çok daha fazla özdeşleştirdi.

Savaşla ilgili düşüncelerin bu süreç boyunca geçirdiği değişiklik de ilginçtir.

SAVAŞ BİR YAZGI MI YOKSA SİYASAL BİR ARAÇ MI?

Yine aynı ansiklopedinin belirttiği gibi, Fransız Devrimi'ne kadar olan süre içinde, savaşa, felsefe açısından, ancak iktidarı ele geçirme ve

koruma aracı olarak bakıldı. Örneğin Machiavelli (1469-1527), ünlü Hükümdar adlı eserinde şöyle der: "Öyleyse bir hükümdarın savaş olgusundan ve askeri örgütlenme ve disiplinden başka hiçbir amacı, düşünülecek ve önemsenecek hiçbir şeyi olmamalıdır; çünkü kumanda edenlere özgü tek sanat budur ve öylesine güçlü bir sanattır ki, doğuştan hükümdarların iktidarda kalmalarını sağladığı gibi, çoğu kez sıradan insanların da iktidarı ele geçirmelerine yarar; buna karşılık, hükümdarların kendilerini askerlikten çok dünya zevklerine verdikleri zaman, devletlerini yitirdikleri görülmüştür". Bu görüşe göre, yalnız amaç, yani iktidardır önemli olan; savaş ve savaşan insanlar, araçtan başka bir şey değildir.

Bu görüşle, Jean-Jacques Rousseau'da da (1712-1778) karşılaşılır; Rousseau da savaşı, sadece, insanları alet gibi kullanarak bir devleti yıkma aracı olarak görür. D'Alenbert'in (1717-1783) düşüncesi daha da serttir. Ona göre, "siyasetin insanları aldatma sanatı olması gibi, savaş sanatı da onları öldürme sanatıdır". Bununla beraber, bu düşünceler aracılığıyla, felsefenin savaşla siyaset arasındaki bağıllığı fark ettiği de görülmektedir. Fransız Devrimi'nin yol açtığı dönüşümler bu bağı daha da pekiştirir. Nitekim Hegel'e göre, savaş, yalnız iktidarın alınıp korunmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sosyal bağıllığı da sürdürür.

Gerçekten de hükümetin, "düşünen somut ruhun ta kendisi" olarak, bir toplumun bütününe oluşturan parçalara bağıllığını ve birliğini sağlamasına karşılık, zenginlik ve gönenç bu bağıllığı tehlikeye düşürür. Bu durumda, hükümet için savaş, "birliğin dağılıp gitmesini ve ruhun yok olmasını önlemek olanağını sağlayan şeydir"; öyle ki "zevk, sosyal birliğin dağılmasına yol açarken, savaş bu birliğin yeniden kurulmasını sağlar". Ne var ki, savaş üzerinde düşünmenin bütünlük kazanması Karl von Clausewitz'le (1780-1831) başlar. Ünlü savaş kuramcısına

göre, ulusları yenip buyruğumuz altına almak siyasal bir amaca yöneliktir. Savaş Üstüne adlı eserinde, bu gerçeği şöyle formülleştirir: "Savaş siyasetin başka araçlarla sürdürülmesinden başka bir şey değildir." Siyasete bağlanan savaş, onun gözünde, bir sanat ya da bilim değil, "sosyal varoluşun bir parçası, büyük çıkarların kanla sonuca bağlanan bir çatışmasıdır ve öteki çatışmalardan da yalnızca bu yönüyle ayrılır. Savaşı, bir çıkarlar çatışması olan ticarete benzetmek, herhangi bir sanata benzetmekten daha doğrudur; savaş, siyasete daha da çok benzer, çünkü siyaset de, büyük ölçüde bir ticaret olarak kabul edilebilir". Marx ve Engels'i, özgün katkısını önemle belirttikleri Clausewitz'in eserinde asıl ilgilendiren nokta, işte savaş, iktisat ve siyaset arasındaki bu ilişkidir. Marksizme göre savaş, devletler arasında yapılan ve belirli iktisadi ve siyasi hedeflere yönelik silahlı bir mücadeledir. Marx ve Engels Alman İdeolojisi adlı ortak eserlerinde (1846) şöyle yazar:

"Rekabet mücadelesinin yürütülüp bir sonuca bağlanması için, son aşamada savaşlar ve özellikle deniz savaşları sağlandı". Engels de, Ailenin, Özel Mülkiyetin ve Devletin Kökeni'nde (1884) şöyle der: "Eskiden yalnızca saldırıların öcünü almak ya da yetersiz duruma gelen bir toprağı genişletmek için yapılan savaş, artık sadece soygun amacıyla yapılmaya başlandı ve sürekli bir sanayi kolu durumuna geldi".

Savaş üstüne Marksist düşünce, daha sonra Lenin (1870-1924) ve özellikle Mao Zedong'un (1893-1976) görüşleriyle sürdürüldü ki, başta haklı ve haksız savaşlar ayırımına dayanır. Mao, Çin Devrimci Savaşında Strateji Sorunları adlı eserinde (1936) şöyle yazar: "Biz haklı savaşlardan yana ve haksız savaşlara karşıyız. Bütün devrimci savaşlar haklı ve bütün karşı devrimci savaşlar haksızdır". Ne var ki bu durum, Marksizme göre sonsuz olarak sürmez; savaşlar, iktisadi ve siyasal sınıf sömürsünden kaynaklanır; öyle olduğu içindir ki, yine Mao'ya göre:

"İnsan toplumunun gelişmesi, sınıfların ve devletin ortadan kalkmasına yol açtığı zaman, savaşlar da ortadan kalkacaktır".

Ancak, günümüzde sınıflar da devlet de var ve savaşlar sürüyor.

Bu bağlamda, barış adına eylem önemini koruyor.

BARIŞ ORTAMINI YARATMAK

Atom bombasını yapan uzmanlar topluluğunun başındaki ünlü fizikçi Oppenheimer'in (1904-1,967) şu sözleri pek bilinir: "Bütün savaşların sonunu getirecek olan silah bulundu. Bundan sonra kimse savaş açmaya cesaret edemez".

Bu iyimser sözler, ilk atom bombalarının yarattığı facialardan sonra, yenilerinin görülmemesi, dahası bir nükleer savaşı önlemek bakımından bir gerçeği yansıtıyor. Nükleer çatışma, yıkıma uğramakta yeneni ve yenileni belli olmayacak bir uyuşmazlık; fazla olarak, savaşa katılsın katılmasın halkları yok edecek ve dünyayı yaşanmaz hale getirebilecek nitelikte bir savaş. Öyle olduğu için de, nükleer silahlar, en azından onlara sahip ülkeleri aynı silahlarla birbirinin karşısına çıkmaktan alıkoyuyor ve böylece "caydırıcı" bir rol oynuyor. Nükleer silahlar, tarihin bir aykırılığı her halde, dünyamızın süper güçlerine aralarındaki uyuşmazlıkları çözmede barışçı yolları dayatmada etkisini gösteriyor.

Gerçeğin bir yüzü bu!

Öteki yüzü de şu: Nükleer savaş tehlikesi bir bakıma savuşturulmuş olsa da, dünyamız, konvansiyonel silahlarla irili-ufaklı savaşlara sahne olmayı sürdürüyor. İkinci Dünya Savaşı'nın sona erdiği tarihten bu yana bunun yığınla örneği görüldü, acıdır söylemesi daha da görülecek.

Böyle bir durumda, barışçı eylem ağırlığını koruyor.

Önce, savaşı siyaset aracı olmaktan çıkarıp barışçı çözüm yollarını aramak ve **etkili biçimde kurumlaştırmak** gerekiyor. Geçmiş yüzyıllar

bir yana, en ge 19. yzyılda zellikle de Birinci ve İkinci Dnya savařlarından bu yana pek nemli adımlar atılmıřtır bu yolda. rneęin, **Birleř Milletler rgt** bunların bařında gelir. Ama onun, her zaman ve her yerde etkili olduęunu syleyebilir miyiz? Olaylar, hele hele son Bosna dramında olup bitenler, rgtn eyleminde birok eksiklikleri gzler nne sermiřtir; bunları biran nce gidermek gerekiyor.

Ayrıca, řu da nemli: Barıř stne dřnmek, ister istemez "savař olgusu" stne dřnmeye gtrecek. Savař hi kuřkusuz bir yazgı deęil, belli nedenlerin sonucu; iktisadi, demografik, etnolojik, hatta psikolojik nedenleri var savařların. rneęin Birinci ve İkinci Dnya savařlarının, emperyalizmin yeryzn ve dnya halklarını "paylařma" savařları olduęu sylenir. Bylece, barıřtan yana olmak emperyalizme karřı olmakla eřanlımlı deęil mi? Silah sanayisi, kapitalizme en ok kazan saęlayan bir sanayi dalıdır. Bu durup durup patlayan savařların arkasında, sz konusu kazancı paylařan ellerin bir oyunu gizli olmasın sakın?

yle olunca da, asıl karřı ıkacaęımız ne olmalı?

te yandan son yıllarda, etnik ve milliyeti savařların hortladıęı da bir olgu. Bařka nedenler bir yana, yanlış eęitimden gelen kaynakları yok mu bunun? Dnya halklarının aslında birbirine eřit ve birbirinin kardeři oldukları, ırkılıęın, ayrımcılıęın aędıřlıęı, her ulusta eęitim politikalarının temeline konulamaz mı?

Akla ilk gelen rnekler bunlar.

"Barıřı kurumlařtırmak", elbette ok nemli: Ama savařı, nce kafalarda ldrmek, barıřı nce bilinlere yerleřtirmek daha mı az nemlidir?"*

* Server Tanilli, *Yaratıcı Akılın Sentezi*, İstanbul, Adam Yayınları, Altıncı Basım, Ocak 2000, s.367